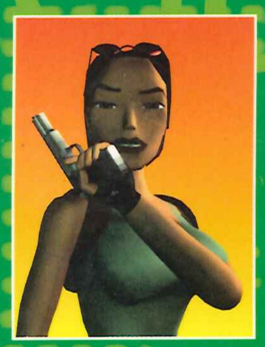
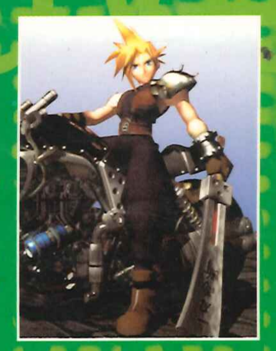
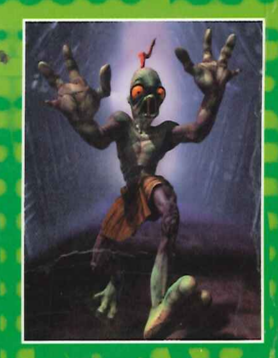
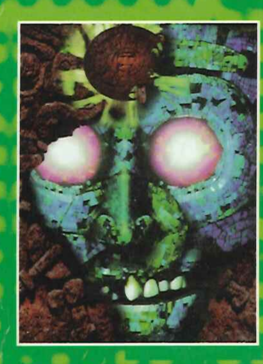


Guías Imprescindibles PlayStation

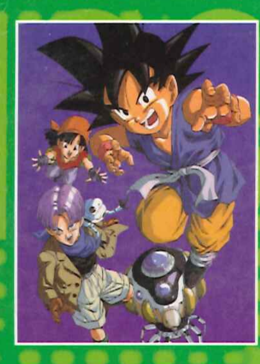

Tomb Raider (I y II)


Final Fantasy VII


Oddworld: Abe's Oddysee


Broken Sword (I y II)


Street Fighter EX Plus α


Dragon Ball: Final Bout



...y más de 1000 trucos para TODOS los juegos.



Sumario

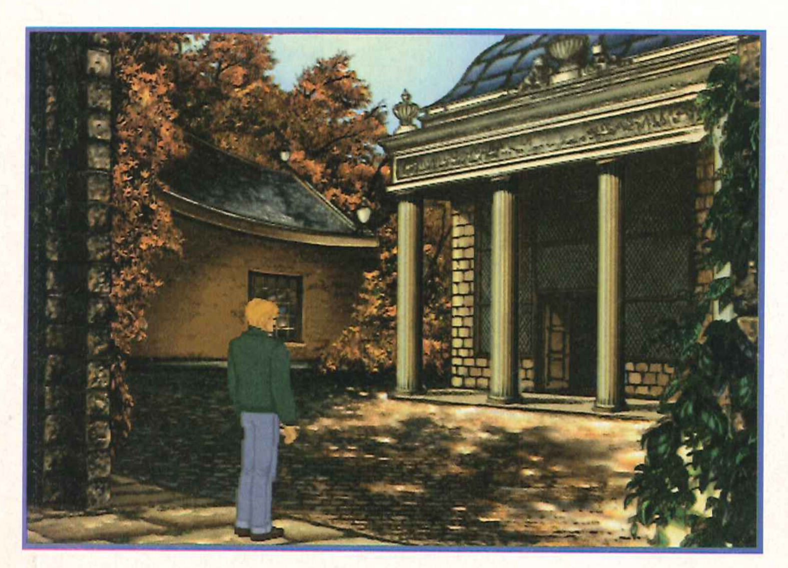
Broken Sword

ACTO I - París

1.- Recoge el periódico.
2.- Camina hacia la obra.
3.- Después del interrogatorio de Rosso en el café, habla con Nico, la fotógrafa, que está en la calle.
4.- Pregunta a Nico acerca del payaso y de Plantard (la víctima del payaso) hasta que ella te diga todo lo que sabe y te dé su número de teléfono.
5.- Camina hacia la obra y dale el periódico al obrero.
6.- Coge una herramienta de la caja que está dentro de la tienda de campaña.
7.- Camina hacia el callejón que está a la derecha de la plaza del café.
8.- Usa la herramienta en la tapa de la alcantarilla.
9.- Coge la nariz del payaso de la primera alcantarilla.
10.- Coge el tissue y el trozo de tela de la segunda alcantarilla.
11.- Sube por la escalerilla al patio.
12.- Muestra la tarjeta de Rosso al conserje.
13.- Muestra el trozo de tela al conserje.
14.- Pregunta al conserje acerca de la chaqueta hasta conseguir un número de teléfono.
15.- Di adiós al conserje y vuelve a las obras.
16.- Telefonea a Nico y consigue su dirección.
17.- Sal de las obras hacia la derecha, al mapa de París.
18.- Dirígete a la calle Jarry.
19.- Habla con la vendedora de flores para identificar la dirección de Nico y aprender a abrir la puerta.
20.- Sube al apartamento de Nico.
21.- Muestra la tela a Nico y recoge la fotografía.
22.- Muestra a Nico la nariz y te dará la dirección de la tienda de disfraces 'Rise du Monde'.
23.- Dirígete a 'Risse du Monde' y enseña la fotografía al dependiente.
24.- Pregúntale acerca del payaso hasta que te diga su nombre y te de un zumbador de mano.
25.- Telefonea a Todryk el sastre (usa el teléfono de la comisaría o del obrero) y pregúntale sobre Khan hasta que te dé el nombre del hotel donde se hospeda.
26.- Dirígete al hotel Ubu.
27.- Habla con Piermount (la dama que está tocando el piano) y muéstrale la foto: te dirá que su nombre es Merlin
28.- Trata de conseguir la llave.
29.- Pregunta a Piermount sobre la llave.
30.- Habla a Piermount sobre la llave y el asesino y ella te ayudará.
31.- Cuando el recepcionista se vaya, recoge la llave.
32.- Sube las escaleras. Usa la llave en la 1ª puerta de la derecha.
33.- Abre la ventana y sal al alero.
34.- Entra en la ventana de la derecha.
35.- Trata de salir de la habitación por la puerta.
36.- Una vez que el asesino ha entrado y se ha ido, busca en los pantalones que están en la cama, coge la tarjeta de identificación y la caja de cerillas.
37.- Sal de la habitación por la puerta.
38.- Pregunta al recepcionista sobre la caja de caudales y muéstrale la tarjeta de identificación.
39.- Muestra a Piermount la tarjeta de identificación y ella te ayudará a recuperar el manuscrito de la caja de caudales.
40.- Sube a la 1ª habitación y tira el manuscrito por la ventana.
41.- Sal del hotel (vas a ser registrado por Flap y Guido).
42.- Dirígete al callejón de detrás del hotel y recoge el manuscrito.
43.- Habla con Nico sobre el manuscrito.
44.- Sal al mapa y encamínate al museo.
45.- Examina el trípode en el centro del a habitación.
46.- Vuelve al apartamento de Nico y habla con ella para ir a Irlanda.
47.- Vete al aeropuerto. Viaja a Irlanda.

ACTO II - Irlanda

1.- Habla con McGuire (está junto a la puerta del bar) sobre Peagram y la excavación.
2.- Entra en el bar MacDevitts.
3.- Habla con Ron, el cazador furtivo,









y dile adiós.

4.- Espera hasta que Ron (en la mesa del fondo) deje un cepo en la mesa, recoge el cepo cuando Ron estornude (debes ser rápido).
5.- Pregunta a Sean Fitzgerald sobre la excavación.
6.- Pregunta a Doyle sobre Peagram, la excavación, Fitzgerald y si quiere tomarse una cerveza.
7.- Pregúntale de nuevo sobre Fitzgerald.
8.- Mientras Doyle está bebiendo, coge la toalla de debajo de su brazo.
9.- Pregunta a Fitzgerald acerca de la excavación de nuevo.
10.- Ve fuera y pregunta a McGuire sobre Fitzgerald de nuevo.
11.- Vuelve dentro y habla con Fitzgerald sobre la excavación, Peagram y la gema.
12.- Pregúntale sobre el paquete.
13.- Cuando Fitzgerald se vaya será atropellado por un Ferrari y McGuire te dirá que Fitzgerald perdió un paquete.
14.- Cierra el surtidor de cerveza cerveza mediante el conmutador que está al lado de la puerta.
15.- Vuelve a la taberna y habla con Mick Leary para tomar un trago (Si antes has tomado otra copa deberás vaciarla)
16.- Muéstrale la tarjeta de identificación de electricista.
17.- Usa el cepo en el enchufe del lavavajillas, junto a la puerta del sótano.
18.- Vete al sótano y quita el cerrojo que atranca la trampilla.
19.- Vete a la calle y empuja la trampilla.
20.- Vuelve al sótano y recoge la gema.
21.- Abre el grifo y moja la toalla.
22.- Sal del pub y toma el camino a la puerta del castillo.
23.- Habla con el granjero sobre el secuestro de Fitzgerald.
24.- Escala el montón de heno.
25.- Inserta la herramienta en un hueco que hay en la pared y apoyate en ella para escalar.
26.- Intenta ir hacia la escalera del fondo por el lado derecho (a la izquierda de la cabra).
27.- Tan pronto como la cabra te golpee, haz click rápidamente en la reja del arado que está a tu izquierda.
28.- Cuando la cabra quede atrapada, vete a la escalera y baja a la excavación.
29.- Coge algo de yeso del saco.
30.- Mueve el ídolo de piedra para que se caiga en la arena, entonces levántalo y verás que ha hecho dos agujeros.
31.- Usa el yeso en los agujeros de la arena.
32.- Usa la toalla húmeda sobre el yeso de la arena (si la toalla se ha secado debes volver al sótano y volver a mojarla).
33.- Recoge la réplica en yeso y úsala en los agujeros del muro.
34.- Entra en la habitación secreta.

ACTO III - París

1.- Muestra a Nico la gema.
2.- Sal y vete a la estación de policía.
3.- Pregunta a Moue sobre Marquet.
4.- Sal y dirígete al hospital.
5.- Pregunta a la recepcionista sobre Marquet.
6.- Muéstrale tu identificación.
7.- Háblale de la enfermera Grendel hasta que ella te dé su dirección.
8.- Baja al corredor.
9.- Habla con Sam el limpiador y desenchufa la máquina de limpiar.
10.- Cuando Sam vaya a enchufarla, ve al armario y coge la bata del doctor.
11.- Vuelve a la recepción y habla con el médico que está en el portal.
12.- Ve hacia la sala de los enfermos. Benoir te seguirá.
13.- Intenta pasar hacia la derecha.
14.- Cuando el paciente te llame, habla con Benoir.
15.- Dale el medidor de tensión arterial, háblale sobre él y dile que lo use con Eric Sopmash.
16.- Métete en la habitación de Marquet y habla con él.
17.- Vete al museo y habla con Lobineau sobre el manuscrito y la noche hasta que él te diga algo sobre España.
18.- Cuando el guarda no esté vigilando, abre la ventana y cuando él vaya a cerrarla métete dentro del sarcófago.
19.- ¡Atención, haz esto rápido porque te pueden matar! Cuando Flap y Guido entren a robar empuja el tótem.

ACTO IV - Catacumbas

1.- Habla con el malabarista e intenta hacer juegos malabares.
2.- Habla con el gendarme y muéstrale la nariz roja.
3.- Habla otra vez con el malabarista. Te pondrás la nariz y él se irá muy ofendido. Conseguirás una bola roja.
4.- Cuando el malabarista y el





gendarme se vayan, usa la herramienta en la alcantarilla y métete por ella.
5.- Examina el arco que está más a la derecha.
6.- Usa la herramienta para hacer un agujero en el yeso.
7.- Tira.
8.- Examina el mecanismo.
9.- Sube a bordo del bote.
10.- Baja la cadena.
11.- Toma el garfio de la cadena y átalo al mecanismo.
12.- Sube al bote y gira el torno.
13.- Entra en la habitación.
14.- Mira a través del agujero de la pared para ver el encuentro de los Templarios. ¡Atención no entres por el hueco de abajo o te matarán!
15.- Espérate y mira a través del agujero otra vez para verlos irse.
16.- Baja.
17.- Pon el trípode en el medio del circulo.
18.- Pon la gema en le trípode.

ACTO V - España

1.- Usa el medidor de presión arterial en la manguera que está a la izquierda de la casa.
2.- Entra en la casa.
3.- Acércate hacia la entrada del sótano.
4.- Cuando los perros ladren, escóndete detrás de la armadura.
5.- Sube las escaleras.
6.- Habla (mucho) con la condesa. Irás al mausoleo.
7.- Recoge la Biblia del atril del mausoleo.
8.- Examina el tablero a cuadros del atril y habla con la condesa sobre esto.
9.- Habla con la condesa mientras que López va a por las piezas de ajedrez.
10.- El puzzle del ajedrez: sólo se mueven las piezas blancas y por la columna central.
11.- Tienes que poner la posición de jaque mate para las negras.
12.- Alfil arriba, caballo en medio, rey bajo caballo.

ACTO VI - Siria

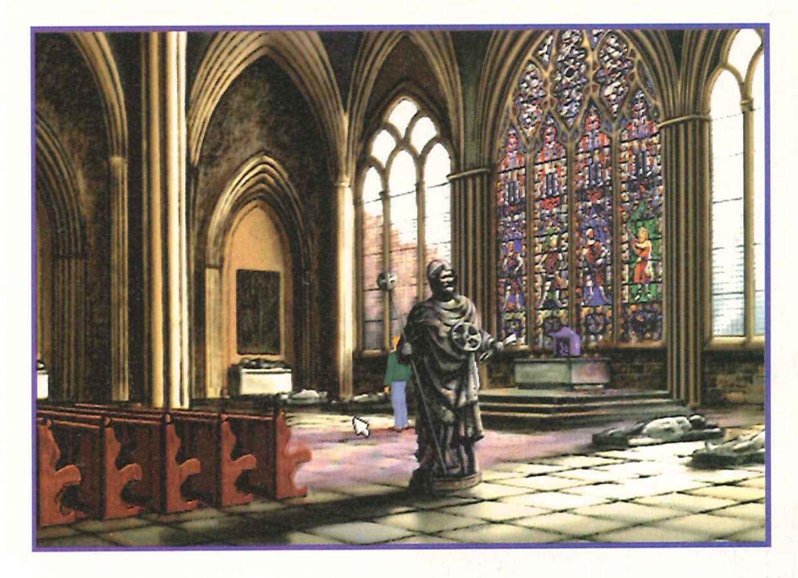
1.- Métete por la puerta de la derecha .
2.- Muestrale la caja de cerillas al vendedor de alfombras.
3.- Haz click en los escalones que van al club.
4.- Trata de ir al aseo del Club Alamut.
5.- Lee la señal.
6.- Pregunta a Ultar sobre la señal y te pedirá 50 dólares por llevarte a la colonia Cabeza de Toro.
7.- Vuelve a la calle principal.
8.- Mira y habla con Arto (el vendedor de pinchos morunos) que tiene la escobilla del club Alamut.
9.- Habla a Nejo de Arto.
10.- Ofrécele a Nejo la bola roja y selecciona 'Sí' cuando te pregunte si hablas en serio.
11.- Usa la frase que te diga con Arto.
12.- Vuelve y habla con Nejo quien te dará la escobilla robada.
13.- Vuelve al club y dale la escobilla al director.
14.- Entra en el aseo y coge la toalla usando la herramienta en la máquina.
15.- Vuelve al puesto de Nejo que estará jugando con la pelota.
16.- Acaricia al gato y haz sonar el timbre que hay en la parte izquierda del mostrador.
17.- Recoge la figurilla rota.
18.- Ensucia la figurilla con ayuda del tissue.
19.- Habla con la mujer americana y véndele a Duane la estatuilla por 50$.
20.- Vuelve al club y muestrale a Ultar la fotografía.
21.- Habla con Ultar hasta que se ofrezca a llevarte a la Colina de la Cabeza del Toro, entonces dale los 50$.
22.- Encuentra a Ultar en el camión, parte la toalla en dos y dale la mitad.
23.- Usa la toalla en la hendidura del borde del acantilado y desciende por ella.
24.- Examina el nicho en la roca hasta que te encuentres un anillo.
25.- Registra el cuerpo de Klausner (encontrarás una lente), mira a Baphomet y lee la inscripción.
26.- No mientas a Merlín (Khan).
27.- Di que quieres morir como un hombre.
28.- Cuando él te ofrezca estrechar tu mano muéstrate de acuerdo, pero coge el zumbador de mano y dale una descarga.
29.- Mientras que Merlín está aturdido, salta al acantilado.

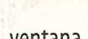
ACTO VII - Iglesia

1.- Ve a la iglesia y muéstrale el cáliz deslucido al sacerdote. Déjale que lo limpie.
2.- Examina la tumba que hay a la









derecha y que está en la pared trasera.

3.- Examina el pergamino de la mano derecha de la estatua.
4.- Usa las lentes con el pergamino.
5.- Habla con el sacerdote otra vez hasta conseguir recuperar el cáliz.
6.- Vuelve al museo y habla con Lobineau sobre Baphomet.
7.- Dirígete, en el mapa de París, al lugar de Baphomet, la excavación de Nerval.

ACTO VIII - La Excavación y el Instituto Nerval

1.- Baja hasta el vestíbulo.
2.- Haz click en la puerta a mano derecha (aseo).
3.- Pregunta al guardia por las llaves.
4.- Usa las llaves en la puerta.
5.- Recoge el jabón del sumidero.
7.- Usa las llaves en el jabón para hacer una copia de la llave de la puerta de la excavación.
8.- Usa el yeso en el jabón.
9.- Usa el jabón con el grifo para humedecer el yeso y tener la copia de la llave de la excavación.
10.- Vuelve al vestíbulo y devuelve las llaves al guardia.
11.- Sal fuera y trata de usar la llave de yeso en el cuenco del pintor.
12.- Vuelve abajo al vestíbulo y telefonea a Nico.
13.- Vuelve y habla con el pintor sobre el teléfono.
14.- Sumerge la llave de yeso en el bote de pintura para hacer que parezca real.
15.- Vuelve abajo al vestíbulo y examina el termostato que está en la pared izquierda.
16.- Habla con el guardia sobre el termostato.
17.- Haz click en el termostato, y ponlo en frío. El guardia se pondrá entonces sus guantes.
18.- Pide de nuevo las llaves al guardia.
19.- Usa la llave pintada sobre las llaves para cambiarla por la llave real de la puerta de la excavación (todo esto dentro del baño).
20.- Devuelve las llaves al guardia (con sus guantes él no podrá descubrir la llave falsa).
21.- Usa la llave en la puerta izquierda.
22.- Telefonea de nuevo a Nico y espera a que el guardia salga de allí.
23.- Usa la llave en la puerta izquierda para entrar en la excavación.
24.- Usa el cáliz con brillo sobre el mosaico en el suelo para ver la proyección anatomórfica.
25.- Al hacer esto vuelves automáticamente al apartamento de Nico.
26.- Ahora tienes acceso de nuevo a España en el mapa de Europa.
27.- Ve a España.

ACTO IX - España

1.- Recoge el espejo del cuartito del vestíbulo.
2.- Habla con la condesa.
3.- Vete al mausoleo y examina el candil.
4.- Usa la manilla para cerrar la ventana.
5.- Usa el tissue en la manilla y quémalo con el candil del atril (el candil izquierdo, haz click en la mitad de la parte inferior).
6.- Enciende el gran candil con el tissue quemado para coger la llave de piedra una vez derretida la vela
7.- Coge la Biblia.
8.- Dale la Biblia a la condesa para que eche una ojeada a las referencias.
9.- Habla con López sobre las fuentes y cómo encontrarlas.
10.- Coge la vara de avellano del árbol junto a la ventana de la manguera y enséñasela a López.
11.- Examina la cabeza de los leones y empuja la dentadura.
12.- Sal inmediatamente (haciendo click en la parte izquierda de la pantalla).
13.- Examina el muro que has descubierto.
14.- Usa el espejo con el rayo de sol que desciende desde el pozo para iluminar el hueco de la cerradura del muro.
15.- Localiza el hueco de la cerradura tanteando la puerta secreta de nuevo, y entonces usa la llave de piedra en la puerta.
16.- Vuelve después a la casa de Nico. Ahora puedes ir al aeropuerto, y salir hacia Bannockburn (Escocia).

ACTO X - Tren

1.- Trata de salir del compartimento, así provocarás que el guardia te mire.
2.- Deja el compartimento y dirígete hacia la parte izquierda inferior del corredor.
3.- Después de encontrarte a Guido vuelve a tu compartimento.
4.- Después de que te des cuenta de que Nico ha desaparecido sal de ahí.
5.- Dirígete al segundo compartimento y habla con Geordie que está a la izquierda.
6.- Abre la ventana y escala.
7.- Dirígete hacia la derecha por encima del vagón.
8.- Entra en el compartimento del equipaje.
9.- Cuando lancen a Guido fuera del tren, tira de la cuerda de freno (en la pared izquierda).
10.- Intenta salir del coche.
11.- Después de hablar con Nico, sal del coche.

ACTO XI - Escocia

1.- En la torre de la iglesia, gira la manija del mecanismo de la rueda para romperlo.
2.- Coge la rueda dentada y el eje.
3.- Examina los cascotes hasta que encuentres la segunda rueda dentada.
4.- Usa ambas ruedas y después la manija sobre el demonio.
5.- Entra en la cripta y dirígete hacia la salida.
6.- Para desbaratar los planes del gran maestro, coge la antorcha RÁPIDAMENTE y lánzala a la pólvora.

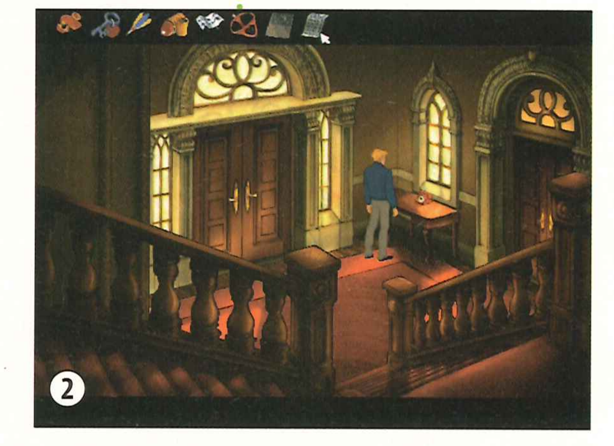
THE END

Broken Sword II

1. París



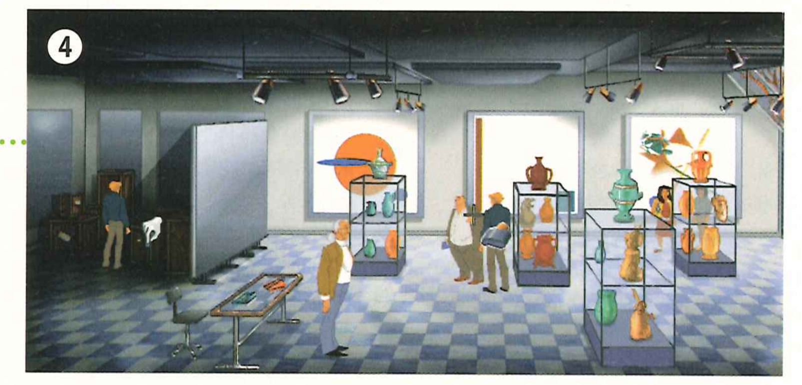
- Examina la estantería.
- Quita la pieza de madera (justo detrás tuyo), que actúa como pata de la estantería, para matar a la araña.
- Utiliza la cuña que queda al descubierto al caer la estantería para desatarte.
- Mira en el cajón del escritorio y coge una llave que hay dentro de un jarrón.
- Registra el bolso de Nico y coge las medias, la nota y la barra de labios que contiene.
- Recoge el dardo del suelo.
- Utiliza el dardo para abrir el armario que hay junto al fuego.
- Coge el pequeño cilindro que encontrarás en el interior del armario con ayuda de las medias de Nico.
- Introduce el cilindro en el sifón que hay justo encima del armario.
- Utiliza el sifón para apagar las llamas.
- Abre la puerta y baja al Hall.



- Lee la nota que antes encontraste en el bolso de Nico.
- Llama a Lobineau.
- Recoge el recorte de periódico que hay sobre la mesa del teléfono.
- Utiliza la llave para salir de la casa e ir al Café Montfauçon.

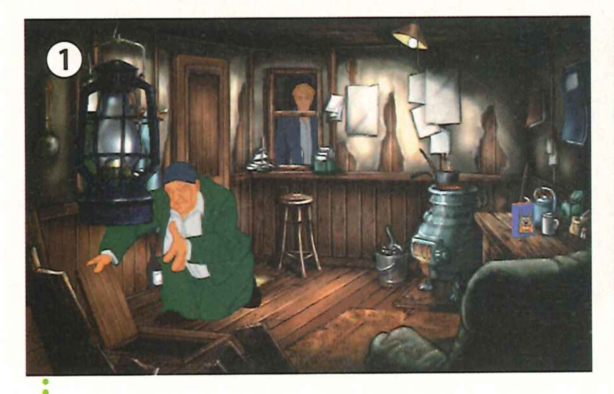


- Cuando estés sentado, pide al camarero un café y pregúntale si conoce a Oubier.
- Habla con Lobineau sobre la pieza Maya.
- Conversa con el ex-gendarme que hay sentado en una de las mesas. Pregúntale sobre su actual situación y cuando esté despistado, con la cabeza agachada, róbale la petaca.
- Ve a la galería de arte Glease.



- Pregúntale al dueño por Oubier (insiste varias veces).
- Habla con el crítico de arte y ponle en la copa la bebida que contiene la petaca del ex-gendarme.
- Cuando el crítico caiga al suelo y Glease esté despistado ve a la parte posterior de la galería y arranca la etiqueta de una de las cajas.
- Observa ahora el recorte de periódico que encontraste antes en la casa de Oubier y verás que contiene una nota con el estado de su cuenta y un nombre que concuerda con el que has visto antes en la etiqueta: Condor Transglobal.

2. Marsella

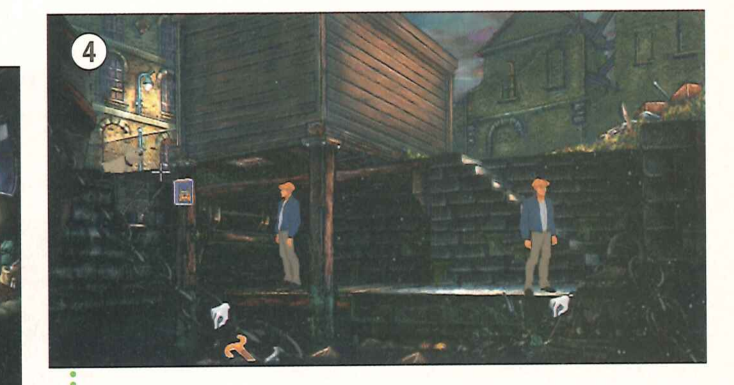




- Baja al muelle por la parte izquierda de la caseta.
- Recoge el gancho de barco que hay flotando en el agua.
- Con la ayuda del gancho coge la botella que antes tiró el vigilante.
- Vuelve a la caseta y toca la chimenea.
- Vacía el contenido de la botella en la chimenea para poder abrirla.
- Una vez abierta introduce la botella en la chimenea para conseguir que el vigilante abandone la caseta al llenarse de humo.

- Ve hacia la caseta.
- Mira a través de la ventana y verás cómo el guarda tira una botella por la trampilla.

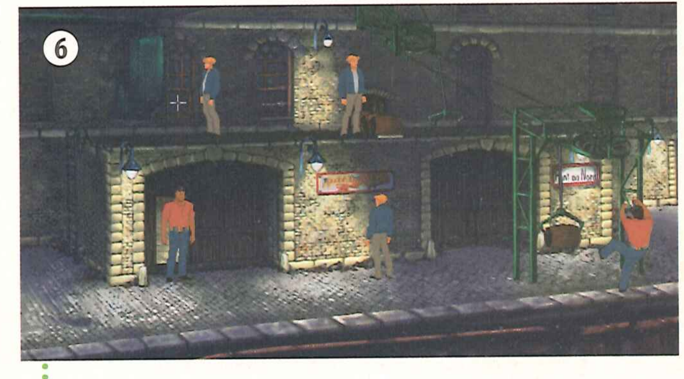
- Entra por la trampilla que está en la parte de abajo a la cabaña y coge las galletas de perro.



- Sal de la caseta (por la misma trampilla) y pon una galleta en la plataforma que hay junto al muro de la izquierda, cerca del perro.
- Cuando el perro esté comiendo la galleta haz que la plataforma caiga con ayuda del gancho de barco.
- Vuelve a la entrada a los muelles y salta la valla.



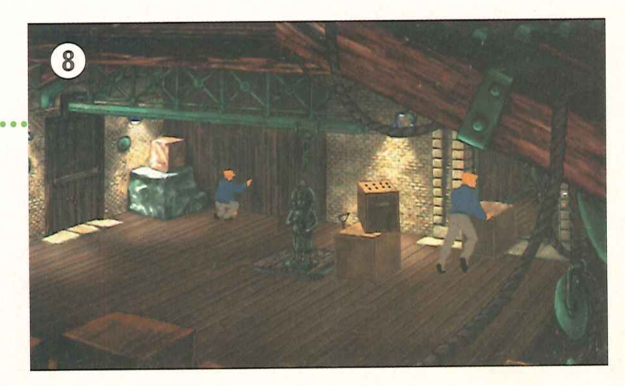
- Sube por las escaleras de la parte izquierda del edificio y mira por la ventana.
- Utiliza el gancho para parar el ventilador.



- Baja a la puerta del edificio y llama.
- Cuando consigas que Pablo salga (hablando con él) sube al tejadillo del edificio rápidamente antes de que te vea (o se te acabará el juego).
- Activa el mecanismo de los barriles que hay en el tejadillo para golpear a Pablo.
- Entra en el edificio.



- Examina las notas que hay sobre el escritorio.
- Coge una pequeña llave que hay en los cajones.
- Utiliza la llave para abrir las esposas de Titipoco.
- Pulsa el botón del ascensor.



- Una vez que la puerta del ascensor se haya abierto, sitúa la caja más cercana dentro para impedir que la puerta se cierre.
- Examina el suelo de la parte izquierda del cuarto.
- Observa la grieta de la pared y entra en la habitación secreta.







- Libera a Nico y recoge la cinta que tapaba su boca y la pequeña estatua.

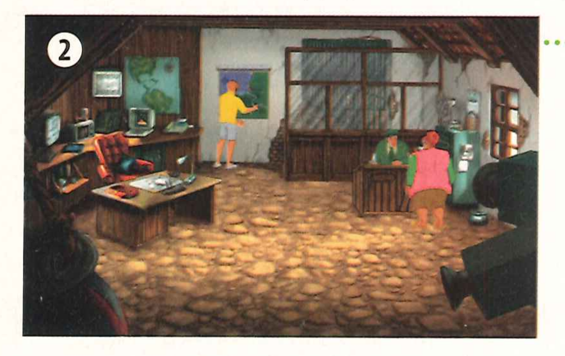
- Vuelve a la sala y coloca la cinta adhesiva en el mecanismo que impide que la puerta del ascensor se cierre.
- Quita la caja que habías puesto antes y pon sobre ella la pequeña.
- Mueve la otra caja para dejar libre el mecanismo de las poleas.
- Pulsa la palanca para hacer subir la plataforma en la que está la estatua.
- Pon la cuerda rodeando la estatua y engánchala también a la polea.
- Vuelve a bajar la plataforma que sostiene la estatua.

- Intenta moverla y después pide ayuda a Nico.
- Sal al exterior por el agujero que se acaba de abrir en la pared.
- Utiliza las esposas para deslizarte por la cuerda metálica y salir hacia ....

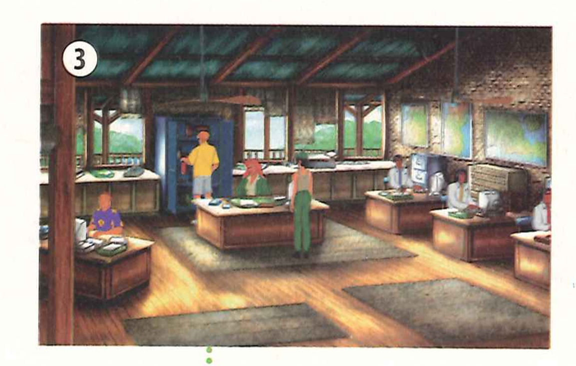
3. Quaramonte



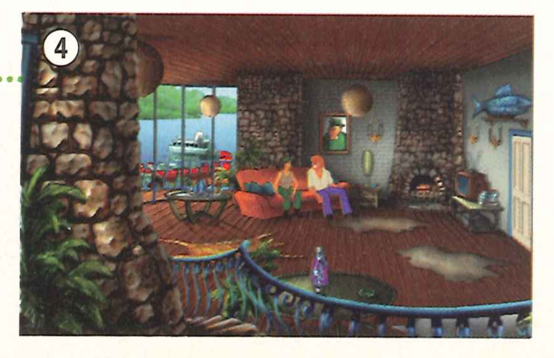
- Habla con los músicos que hay en la plaza sobre Miguel y la música.
- Saluda a Pearl, que está situada justo en frente de la puerta de la comisaría de policía y pregúntala sobre Duane.
- Un poco más a la derecha encontrarás a Duane. Pregúntale sobre el camión, la música y Miguel.
- Entra en la comisaría y verás que hay dos hombres mirando un mapa en la pared.
- Habla con el General sobre el segundo hombre e intenta mirar el mapa.
- Pregúntale a Renaldo sobre las pirámides.
- Sal y dirígete al camión de Duane. Encontrarás con él a Oubier.
- Entra de nuevo en la comisaría y pregunta al General sobre las pirámides.
- Sal y habla con Duane sobre Miguel y el detonador que necesita para rescatarlo.
- Sube las escaleras que hay junto al puerto y entra en la oficina.
- Habla con Concha, la encargada, y pregúntale acerca de los detonadores, Oubier y el mapa. Para que Concha te dé un detonador necesitas más información.
- Sal y pregúntale a Nico si consiguió ver antes el mapa y convéncela para distraer al General.
- Entra en la comisaría y habla con el General de Nico.
- Una vez que el General y Nico se hayan marchado pregúntale a Renaldo si podría irse ahora como guía para ver las pirámides.



- Sal a por Pearl y cuando ambos se hayan ido de la comisaría, echa un vistazo al mapa para averiguar el paradero exacto de Oubier.

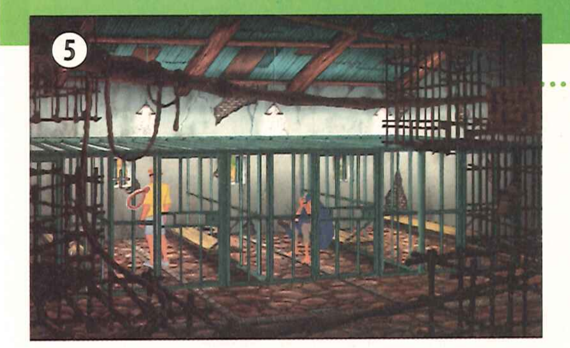


- Vuelve a contarle a Concha lo que has visto y coge el detonador del armario.
- Cuando vayas a darle el detonador a Duane te pedirá que avises a Miguel.
- Renaldo te sorprenderá en la cárcel y te encerrará.



Mientras tanto Nico...

- Echa un vistazo al apartamento de el General y pregúntale sobre la tele, la lámpara de lava, la alfombra, y el equipo de música. Su madre llegará en ese momento (como caída del cielo).



En la cárcel...

- La explosión no dará resultado, así que tendrás que buscar otra solución. Pide a Miguel que te pase la soga que tiene en su celda para ahorcarse.
- Ata un extremo de la cuerda a los barrotes de la ventana y dale la otra punta a Duane para que la ate al camión.

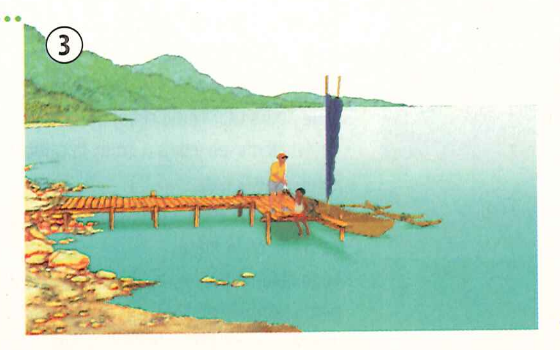
En el apartamento del General...

- Se escucha el estruendo que arma la pared de la cárcel al caer y Nico aprovecha para escapar. Huís a la jungla

4. La jungla



- Recoge la enredadera que hay en la vieja rueda de madera.
- Pon en las hojas húmedas que hay junto al molino de agua el estado de cuentas del banco que aún tienes en tu poder.
- Utiliza el pequeño ídolo en el molino de agua para que las chispas hagan arder las hojas.
- Pregúntale a Hubert (el viejo sacerdote) sobre Nico y la raíz que la puede curar.
- Pon en las piedras que hay a la izquierda de la caseta la enredadera.
- Utiliza la cruz de madera que hay en el suelo como palanca para planchar el alzacuellos del padre Hubert y devuélveselo.



- Cuando vuelvas donde están Nico y Hubert, pon la pieza que quitaste de la estufa de la caseta del muelle debajo de las piedras de la izquierda.
- Deja la raíz sobre ellas y utiliza como antes la cruz de madera para exprimir la raíz.
- Recoge el recipiente lleno y sube a la caseta.
- Después de darle el antídoto a Nico os dividís para encontrar las dos piedras que os hacen falta.



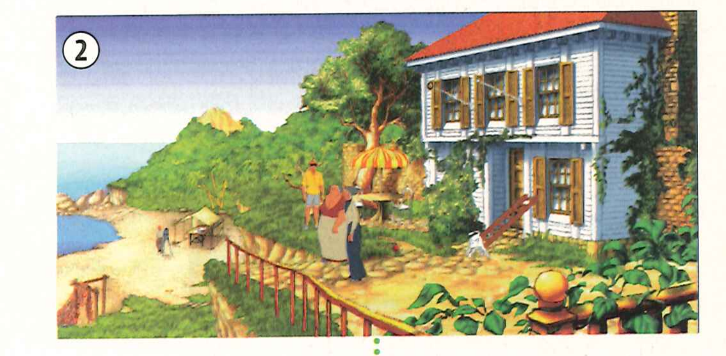


- Habla con los guardias del poblado sobre Nico, Hubert y el Shaman.
- Dales la caja de galletas como ofrenda.
- Cuando te la devuelvan vacía introduce en ella la piedra Coyote y vuelve a dársela.
- Entra en el poblado y comienza a hablar con el Shaman hasta que consigas que te de la raíz.

5. Caribe

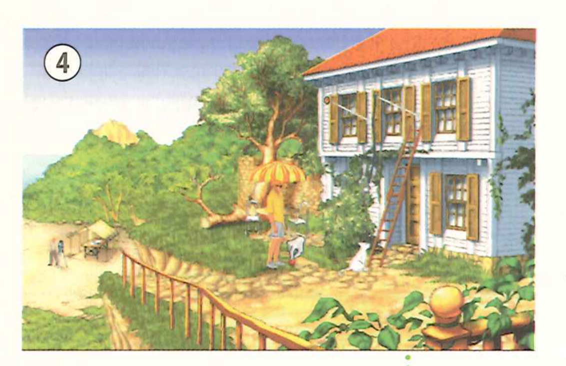


- Mira el teodolito que hay en la playa y pregúntale a Bronson sobre él.
- Habla con Rio, el niño pescador, y pregúntale sobre el tesoro, Kecht el pirata y las hermanas familiares de Kecht.



- Sube las escaleras que hay a la izquierda. Mira el gato e intenta abrir la puerta de la casa.
- Habla con las hermanas sobre el gato, Rio y Emily. Después de mentir a las hermanas diciéndolas que has visto a Emily en la playa abre la escalera, mira el aparato reflectante que hay en una de las ventanas y vuelve a la playa.

- Mira por el teodolito e intenta ver los planos de Bronson.
- Ve a hablar con Rio.
- Pregúntale si puede pescar un pez para ti. A cambio dale el pintalabios (o el gusano de la botella de tequila).
- Después, pregúntale a Bronson sobre las hermanas y los planes que tiene para convertir el viejo caserón en un museo.
- Vuelve con Rio y recoge la cámara de la rueda de bicicleta oxidada que pescará e insístele sobre el pescado.
- Vuelve a hablar con Bronson para hacer tiempo y verás que, cuando vuelvas, Rio ya tiene el pescado que necesitas.

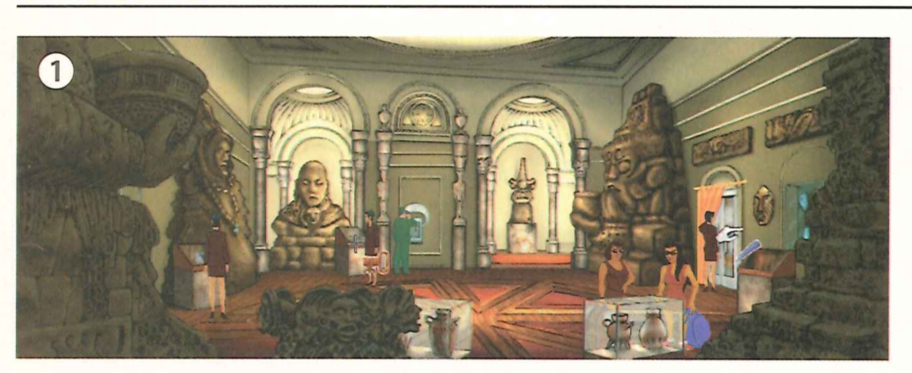


- Sube de nuevo las escaleras y engancha la cámara vieja a uno de los mástiles de la ventana. Después ata el pescado a la cámara y recoge la pelota con la que jugaba el gato cuando éste la suelte.
- Coge de nuevo la cámara y ponla en el árbol con forma de V que hay junto a la casa.
- Utiliza la pelota en la improvisada catapulta para derribar el aparato reflectante y conseguir así que suba Bronson.
- Cuando el topógrafo haya subido para colocar de nuevo el aparato quítela la escalera y recoge el artefacto reflectante antes de volver a la playa.



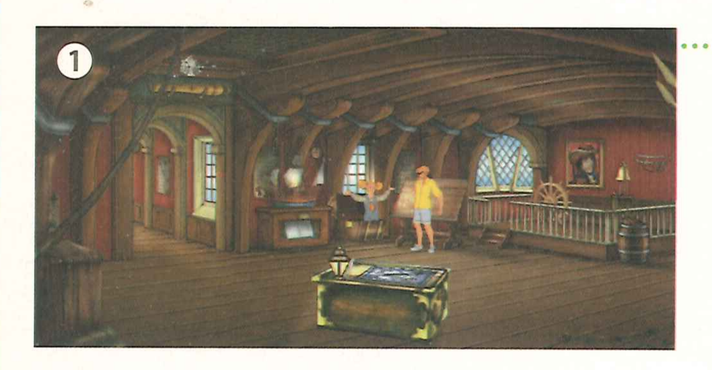
- Coge el teodolito y los planos de Bronson.
- Sube al museo y enseña a las hermanas los planos. Te permitirán entrar en el museo.

6. Londres



- Mira la Piedra Jaguar que está en una vitrina de la zona derecha.
- Pregúntale a el conserje sobre ella y cuando termines de hablar con Oubier vuelve a hacerlo.
- Coge la llave que hay puesta en la cerradura de la vitrina.
- Abre la vitrina que hay junto al teléfono y coge la daga que hay en ella.
- Cierra de nuevo esta vitrina y dale la llave al conserje.
- Averigua dónde está Oubier preguntado al conserje sobre los muelles.
- Mientras éste esté hablando con la policía, separa las cortinas de la pared derecha y utiliza la daga para abrir la puerta y salir del museo.

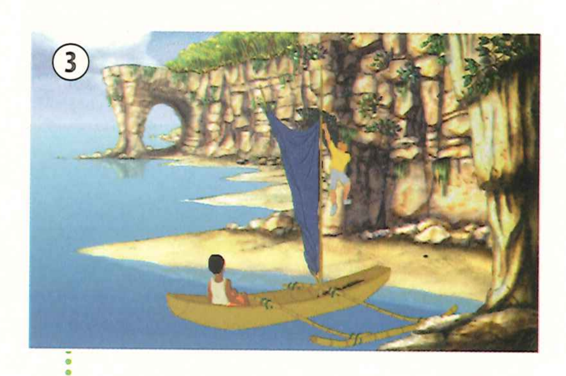
7. Caribe: El Museo



- Entra y mira la mesa que hay en el centro de la sala y coge de ella la pluma.
- Recoge el mapa que verás en un atril y ponlo en la mesa.
- Mira al cuadro de Kecht que hay en la pared del fondo.
- Abre el cofre que hay junto al atril y liberarás a Emily.
- Pregúntale a Emily si te da la cruz que lleva al cuello (la misma que antes has visto en el antiguo cuadro de Kecht).



- Sal y haz cosquillas al gato con la pluma que has encontrado en el museo y recoge los pedazos que quedan de ella una vez que el gato la haya mordido.
- Baja y cámbiale a Rio los pedazos de pluma (que podrá usar como cebo) por una caracola.
- Vuelve al museo y dale a Emily la caracola a cambio de la cruz.
- Coloca la cruz en el agujero que hay destinado para ella en la mesa.
- Coge el farol que hay al lado de la puerta y ponlo también en la mesa.



- La sombra de la cruz marcará la isla de los zombis.
- Baja de nuevo al muelle y pide a Rio que te lleve hasta allí.
- Una vez en la isla necesitarás algo para trepar por el acantilado, así que pide a Rio que te preste una red, lánzala al acantilado y trepa.

8. El metro



- Sal y hazle cosquillas al gato con la pluma que has encontrado en el museo y recoge los pedazos que quedan de ella una vez que el gato la haya mordido.
- Baja y cámbiale a Rio los pedazos de pluma (que podrá usar como cebo) por una caracola.
- Vuelve al museo y dale a Emily la caracola a cambio de la cruz.
- Coloca la cruz en el agujero que hay destinado para ella en la mesa.
- Coge el farol que hay al lado de la puerta y ponlo también en la mesa.

9. Bosque de la Isla de los Zombis



- Entra por el camino superior y recoge un junco de los que hay al lado de la charca.
- Sigue adelante por ese mismo camino y encontrarás que hay un animal escondido debajo de unas maderas. Mete el junco dentro del hueco y el animal lo morderá.

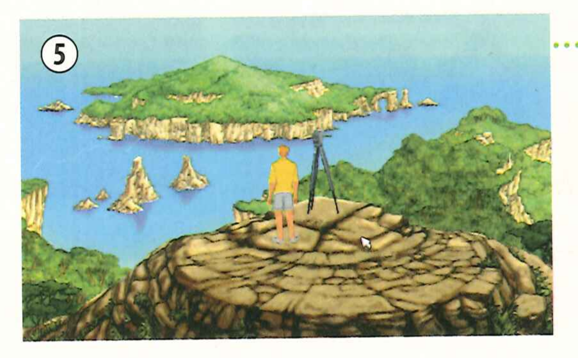
- Vuelve hacia atrás y entra por el camino más bajo que hay junto al precipicio.
- Te encontrarás con un pequeño jabalí que te cortará el camino, así que utiliza la recién afilada caña para deshacerte de él introduciendo el dardo en el hueco del junco y disparando al animal.



- Sigue adelante y encontrarás una piedra en forma de dedo.
- Ata el marcador que le quitaste a Bronson en la red de Rio y engánchalo a las enredaderas que has soltado de la roca. Una vez junto todo, tira la red a la roca en forma de aguja para situar el marcador lo más alto posible.
- Ahora deberás encontrar un buen lugar donde instalar el teodolito. Pero el bosque es casi como un laberinto.

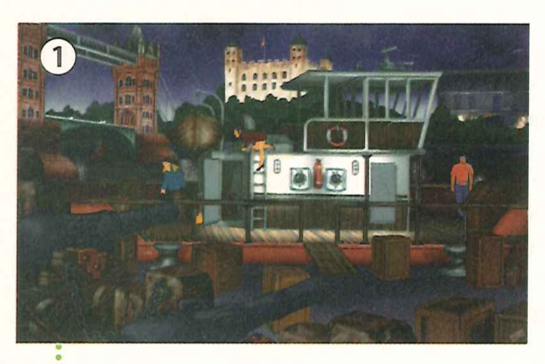


- Vuelve al acantilado y desde aquí dirígete a donde encontraste el animal bajo la madera. Entra por el camino izquierdo superior y avanza por el único sitio posible hasta llegar al otro lado del pantano. Toma el camino que hay justo encima del tuyo y, en la zona de la madriguera, toma el camino del centro de los tres que tienes a tu derecha. Sigue de frente, tomando de nuevo el camino central, y llegarás a una colina.

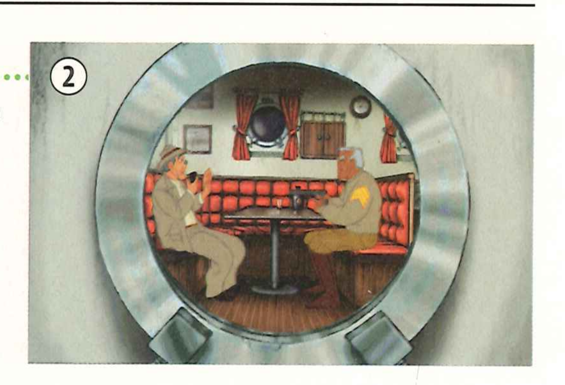


- Coloca el teodolito en las agujeros que hay en la roca de la colina.
- Mira a través del teodolito hasta que encuentres el marcador que antes has dejado sobre la roca. En línea recta con el marcador encontrarás una zona donde puede estar el tesoro de Kecht.
- Baja de la colina por el lado contrario del que has subido.

10. El muelle de Londres



- Escódete en la caja que hay más cercana a la entrada del barco.
- Controla los movimientos del guardia y, en su tercera vuelta al barco (cuando se detiene a hablar con el otro vigilante), sal para abrir la puerta del armario (la de la izquierda) y, antes de que aparezca de nuevo, sube por las escaleras que hay junto al armario.
- Cuando el vigilante entre al armario para ver qué ocurre, baja rápido y cierra la puerta.
- Sin perder tiempo coge la fregona que hay al lado y atranca la puerta para que no te moleste más.

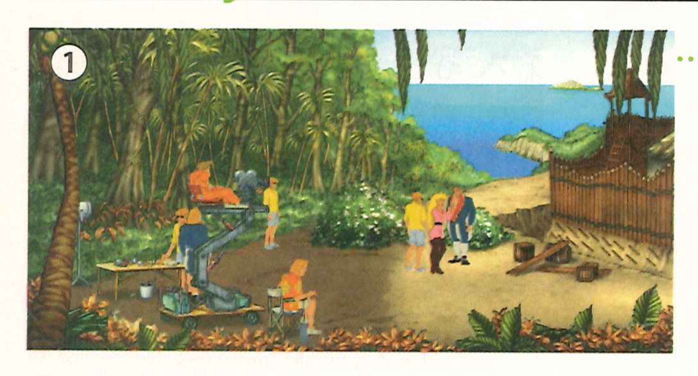


- Mira a través del ojo de buey que hay a la derecha y observa lo que sucede en el interior del camarote.
- Entra y, una vez comprobado que el profesor Oubier está muerto, coge la piedra.



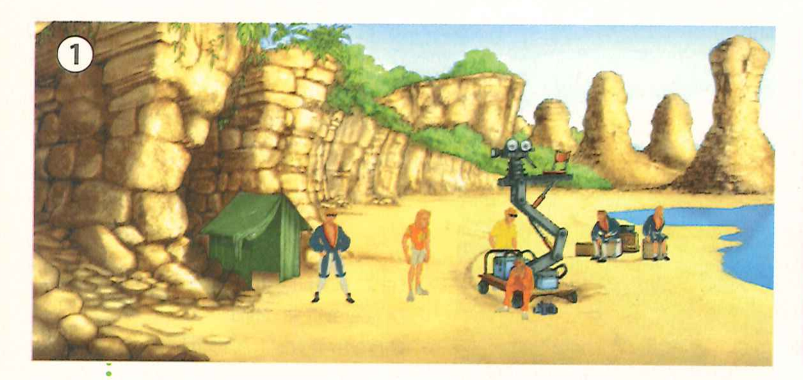
- Cuando Karzac entre en el camarote con la intención de ahogarte. coge la daga y clávasela en la pierna para poder huir.

11. El rodaje



- Cuando el director interrumpa la escena, comienza a hablar con los actores. Después se reanudará el rodaje.
- Cuando el doble del actor principal, Bert, entre en escena para preparar su número, coge de la mesa una tortita y el tarro de sirope de arce.
- Empapa la tortita en sirope y dásela al glotón de Bert.
- Vuelve a la mesa y coge un panecillo (de los duros).
- Tíralo contra el matorral para hacer que las avispas se enfurezcan. Vuelve a hacer lo mismo con otro panecillo (pero rápidamente) y las avispas saldrán de su escondite y atacarán a Bert.

12. La playa



- Convence al director para rodar la escena en la cueva de la roca haciendo tú de doble en la película.
- Después de ver cómo está atascada la grúa de la cámara intenta, coge la pequeña.
- Tras averiguar que es una gran idea rodar con la cámara portátil convence al director de esta idea y recoge la piedra Aguila.

13. El poblado

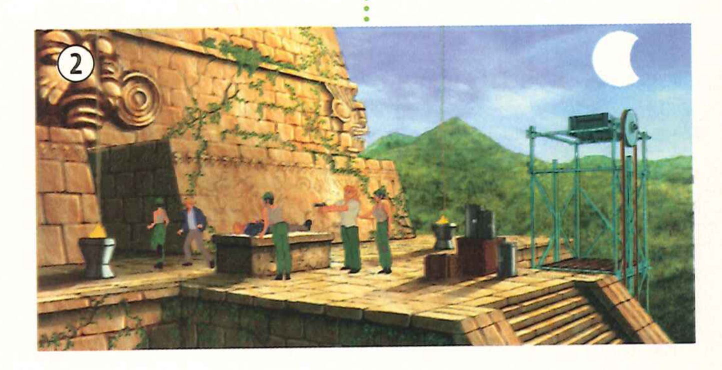


- Recoge las gafas de George que estaban tiradas en el suelo del poblado.
- Habla con el enano y sabrás que él tiene una de las tres piedras. Hay una casi ardiendo tirada entre las cenizas de una choza.
- Pide al enano que te ayude a empujar el tonel de agua que hay al lado de la piedra para poder cogerla.
- Dirígete con el enano hacia la...

14. La pirámide



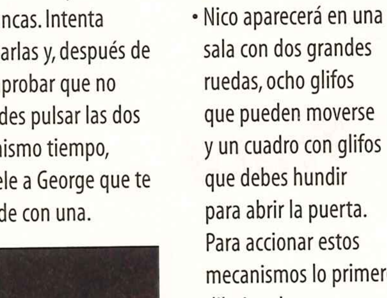
- Utiliza la daga en la tubería de combustible del antiguo generador para hacer que salga.
- Coge el cilindro que hay en generador y utilízalo para recoger el combustible que cae al suelo.
- Con el cilindro lleno ve al motor del ascensor y llénalo.
- Mira el andamio de la pirámide, coge la cuerda y pide a Titipoco que suba la cuerda hasta arriba y la tire por el otro lado.
- Conecta ambos extremos de la cuerda al ascensor, pulsa el botón para ponerlo en marcha y presiona la manivela para ver cómo funciona el ascensor.
- Pídele a Titipoco que accione la manivela cuando tú estés en el ascensor.
- Al llegar arriba recoge una cartuchera que hay en una de las cajas junto al ascensor y vuelve a bajar.
- Intenta coger la antorcha que hay junto a las escaleras de la pirámide y,después de hablar con los vigilantes, enciende la antorcha con el mechero de Titipoco y enciende con ella la gasolina que antes había caído al suelo.



- Tira al fuego la cartuchera y, cuando los vigilantes se vayan, sube arriba por el ascensor y pídele a Raúl que tire la pistola.
- Entra con Titipoco y George en la pirámide.

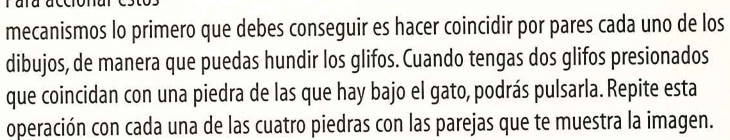
15. El interior de la pirámide

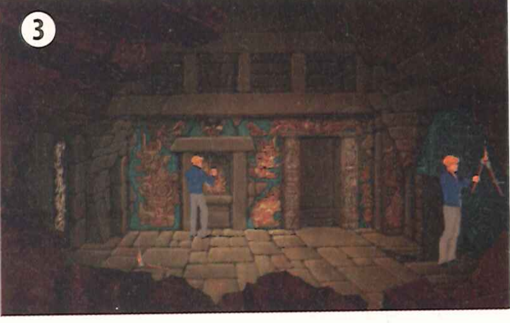




- En la pared de la izquierda hay dos palancas. Intenta pulsarlas y, después de comprobar que no puedes pulsar las dos al mismo tiempo, pídele a George que te ayude con una.

- Nico aparecerá en una sala con dos grandes ruedas, ocho glifos que pueden moverse y un cuadro con glifos que debes hundir para abrir la puerta. Para accionar estos mecanismos lo primero que debes conseguir es hacer coincidir por pares cada uno de los dibujos, de manera que puedas hundir los glifos. Cuando tengas dos glifos presionados que coincidan con una piedra de las que hay bajo el gato, podrás pulsarla. Repite esta operación con cada una de las cuatro piedras con las parejas que te muestra la imagen.
- Sal de la habitación.







- Titipoco y George aparecen en una sala a oscuras.
- Pide a Titipoco que te encienda la antorcha que has cogido de la pared.
- Mira la esquina que hay en penumbras y pulsa la palanca.
- Titipoco desaparecerá y George caerá por una agujero.
- Pulsa la palanca que hay en la sala y pasa a la siguiente.
- Aquí pulsa la palanca que hay más a la derecha.
- Al salir al pasillo presiona la que hay más cerca de la puerta por la que acabas de salir.
- Recoge la antorcha y utilízala para prender la que hay en la pared.
- Cógela y sal de la habitación.





- Baja las escaleras y acciona una palanca que hay en la pared de la izquierda para seguir bajando.
- Prepárate para el emocionante final...

Street Fighter EX Plus α

TABLA DE SÍMBOLOS

- i .... izquierda
- d .... derecha
- s .... salto - arriba
- a .... agacharse - abajo
- ai ..... diagonal abajo-izquierda
- ad ...... diagonal abajo-derecha
- si ..... diagonal arriba-izquierda
- sd ...... diagonal arriba-derecha
- Pu .... puño
- PuD .... puño débil
- PuM .... puño medio
- PuF .... puño fuerte
- Pa .... patada
- PaD .... patada débil
- PaM .... patada media
- PaF .... patada fuerte
- / .... un golpe u otro

Akuma

GOLPES ESPECIALES:

Tenma Kuujin Kyaku: En el salto: a + PaM
Go Hadoken: a, ad, d + Pu
Zanku Hadoken: En el aire: a, ad, d + Pu
Shakunetsu Hadoken: d, ad, a, ai, i + Pu
Go Sho Ryu Ken: d, a, ad + Pu
Zen Hou Tenshin: a, ai, i + Pu
Tatsu Zanku Kyaku: (a, ai, i + Pa) x 4
Ashura Senku Dcha: d, a, ad + 3Pu
Ashura Senku Izqda: i, a, ai + 3Pa



SUPER ATAQUES:

Messatsu Go Hadoken: a, ai, i, a, ai, i + Pu
Messatsu Go Sho Ryu Ken: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Tenma Go Zanku: En el salto: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Shungoku Satsu: PuD, PuD, d, PaD, PuF





Bison

GOLPES ESPECIALES:

Bison Deslice: a + PaF
Bison Warp Dcha.: d, a, ad + 3Pu/3Pa
Bison Warp Izqda.: i, a, ai + 3Pu/3Pa
Psycho Crusher: i (2 seg.), d + Pu
Psycho knee Press: i (2 seg.), d + Pa
Head Press: a (2 seg.), s + Pa

SUPER ATAQUES:

Psycho Cannon: i (2 seg.), d, i, d + Pu
Knee Press Nightmare: i (2 seg.), d, i, d + Pa

Allen Snider

GOLPES ESPECIALES:

Allen Kick: d + PaM
Soul Fire: a, ad, d + Pu
Rising Dragon: d, a, ad + Pu
Vaulting Kick: junto al rival: d, ad, a, ai, i + PaM/PaF
Justice Fist: i, a, ai + Pu

SUPER ATAQUES:

Fire Force: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Triple Break: a, ai, i, a, ai, i + Pa



Truco

CPU Team Battle:

Si durante el Vs. Loading del modo Team Battle mantenemos pulsados L2 + Select, la máquina jugará con nuestro equipo contra el rival. ¿La pega? Sólo lo hace una vez por cada equipo.



Blair Dame



GOLPES ESPECIALES:

Lightning Knee: d, a, ad + Pa
Shoot Kick: (a, ai, i + Pa) x 3
Sliding Arrow: a, ad, d + Pa
Shoot Upper: d, a, ad + Pu

SUPER ATAQUES:

Mirage Combo Kick: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Spin Side Shot: a, ad, d, a, ad, d + Pa



Chun-Li

GOLPES ESPECIALES:

Yoso Kyaku: En el salto: a + PaM
Hyaku Retsu Kyaku: Pulsar Pa repetidamente
Hien Shu: a, ai, i + Pa
Spinning Bird Kick: a, ad, d + Pa

SUPER ATAQUES:

Kikoh Sho: a, ad, d + Pu
Senretsu Kyaku: a, ad, d + Pa





Cicloid Beta

GOLPES ESPECIALES:

Sempuh Kyaku: d + PaM
Zenhou Tenshin: a, ai, i + Pu
Beta Shoot Upper: d, a, ad + Pu
Beta Justice Fist: i, a, ai + Pu
Beta Purimu Kick: d, a, ad + Pa
Beta Hein Shu: a, ai, i + Pa
Beta Tatsumaki: a, ad, d + Pa

SUPER ATAQUES:

Beta Kill Trump: a, ad, d a, ad, d + Pu
Beta Garyu Messhu: En el salto: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Beta Kyen Shou: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Beta Shinku Tatsumaki: En el salto: a, ai, i, a, ai, i + Pa





Cicloid Ganma

GOLPES ESPECIALES:

Ganma Hyakuretsu: Pulsar Pa repetidamente
Ganma Skullo Crush: i (2 seg.), d + Pu
Ganma Slide Arrow: i (2 seg.), d + Pa
Ganma Final Punch: Mantener 2 seg. 3Pu/3Pa
Ganma Head Press: a (2 seg.), s + Pu
Ganma Somersault: a (2 seg.), s + Pa

SUPER ATAQUES:

Ganma Resuarukana: ai (2 seg.), ad, ai, sd + Pu
Ganma Double S.S.K.: ai (2 seg.), ad, ai, sd + Pa
Ganma Goga: i (2 seg.), d, i, d + Pu
Ganma Knee Press: i (2 seg.), d, i, d + Pa



Cracker Jack

GOLPES ESPECIALES:

Dash Straight: i (2 seg.), d + Pu
Dash Upper: i (2 seg.), d + Pa
Final Punch: mantener 2 seg. 3Pu/3Pa
Batting Hero: i, ai, a, ad, d + Pu
Soccer Ball Kick: i, ai, a, ad, d + Pa

SUPER ATAQUES:

Crazy Jack: i (2 seg.), d, i, d + Pu
Home Run Zero: a, ai, i, a, ai, i + Pu
Raging Buffalo: i (2 seg.), d, i, d + Pa

Truco

Jefes finales originales:
Para jugar con los auténticos Bison, Akuma y Garuda tendremos que realizar una gran cantidad de movimientos y combos en el Training Mode (como mínimo hasta alcanzar la altura de pruebas que estos ocupan). Una vez las hayamos realizado, basta con pulsar START sobre sus cuadros de selección para que cambien de nivel. El borde pasará de blanco a amarillo. Los seleccionamos, y ¡a disfrutar!



Dhalsim

GOLPES ESPECIALES:

Drill Head: En el salto: a + PuF
Drill Foots: a + Pa
Yoga Teleport Dcha: d, a, ad + 3Pu
Yoga Teleport Izqda: i, a, ai + 3Pa
Yoga Fire: a, ad, d + Pu
Yoga Blast: a, ai, i + Pu/Pa

SUPER ATAQUES:

Yoga Inferno: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Yoga Drill Kick: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Yoga Reiendo: a, ai, i, a, ai, i + Pa



Darun Meister

GOLPES ESPECIALES:

Lariat: d, a, ad + Pu
Ganges DDT: d, a, ad + Pa
Darun Cath: i, a, ai + Pu
Brahma Bomb: Junto al rival: giro 360º + Pu
Indora Bashi: Junto al rival: giro 360º + Pa
Complet Indora Bashi: Indora Bashi + Darun Catch

SUPER ATAQUES:

Tasogare Lariat: d, a, ad, d, a, ad + Pu
Shin Indora Bashi: a, ai, i, a, ai, i + Pa
Chou Zetsu Kishin Bomb: Junto al rival: doble giro 360º + Pu



Doctrine Dark

GOLPES ESPECIALES:
Ex-plosion: a, ad, d + Pu
Dark Wire: a, ad, d + Pu
Dark Spark: Dark Wire + P
Dark Hold: Dark Wire + i + P
Kill Blade: d, a, ad + Pu

SUPER ATAQUES:
Kill Trump: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Dark Shackle: a, ad, d, a, ad, d + Pu





Evil Hokuto

GOLPES ESPECIALES:
Ryu Usui: Junto al rival: giro 360º + Pu
Cho Geki Ho: (a, ad, d + Pu) x 2
Shourin Geki: a, ai, i + Pu
Kyaku Geki: a, ai, i + Pa

SUPER ATAQUES:
Kireneki: a, ai, i, a, ai, i + Pu
Geki Hougi: a, ai, i, a, ai, i + Pa
Renshou Geki: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Renbu: PuD, PuD, d, PaD, PuF

Evil Ryu

Todos los golpes especiales de Ryu Hoshi +:
Ashura Senku Dcha: d, a, ad + 3Pu
Ashura Senku Izqda: i, a, ai + 3Pa
Tatsumaki Sempu Kyaku: (a, ai, i + Pa) x 4

Todos los Super Ataques de Ryu Hoshi +:
Messatsu Go-Shoryu: d, a, ad, d, a, ad + Pa
Shungoku Satsu: PuD, PuD, d, PaD, PuF







Garuda

GOLPES ESPECIALES:
Kizan: d, a, ad + Pu
Iazan: i, a, ai + Pu
Mai: d, a, ad + 3Pu
Shuga: a, ad, d + Pa
Raiga: d, a, ad + Pa
Goga: i, ai, a, ad, d + Pa



SUPER ATAQUES:
Kienshou: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Kienbu: En el salto: a, ai, i, a, ai, i + Pu

Truco

Los míticos barriles:
En la pantalla de selección de Modo, ilumina "Practice" y pulsa SELECT, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, DCHA., ARRIBA., SELECT. Si lo has hecho todo correctamente aparecerán en la zona inferior de la patalla las palabras "Here Comes a New Game Mode". Entra en el modo Práctica y verás que ha aparecido una nueva opción, "Bonus Game", que te hará rememorar viejos tiempos.





Guile

GOLPES ESPECIALES:
Heavy Stub Kick: i/d + PaF
Rolling Sobat: i/d + PaF
Sonic Boom: i (2 seg.), d + Pu
Somersault Kick: a (2 seg.), s + Pa

SUPER ATAQUES:
Opening Gun Bit: i (2 seg), d, i, d + Pu
Double Somersault: ai (2 seg.), ad, ai, sd + Pa





Hokuto

GOLPES ESPECIALES:
Go-Ko: i, ai, a + Pu
Ryu Usui: Junto al rival: giro 360º + Pu
Cho Geki Ho: (a, ad, d + Pu) x 2
Shinku Geki: a, ai, i + Pu
Shin Kyaku Geki: a, ai, i + Pa

SUPER ATAQUES:
Kireneki: a, ai, i, a, ai, i + Pu
Geki Hougi: a, ai, i, a, ai, i + Pa





Kairi

GOLPES ESPECIALES:

Shinki Hatsudo: a, ad, d + Pu
Maryu Rekkou: d, a, ad + Pu
Moh Ryoh Gasen: (a, ai, i + Pa) x 3

SUPER ATAQUES:

Shinku Hatsudo: En el aire: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Sairokoshu: a, ai, i, a, ai, i + Pu
Ga Ryu Messhu: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Kyoh Za Rembu: PuD, PuD, d, PaD, PuF



Ken Masters

GOLPES ESPECIALES:

Zanhou Tenshin: a, ai, i + Pu
Hadoken: a,ad,d + Pu
Sho Ryu Ken: d, a, ad + Pu
Tatsumaki Sempu Kyaku: (a, ai, i + Pa) x 4

SUPER ATAQUES:

Sho Ryu Reppa: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Shin Ryu Ken: a, ad, d, a, ad, d + Pa



Pullum Purna

GOLPES ESPECIALES:

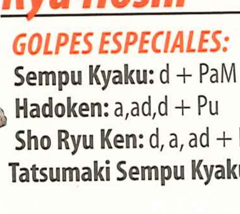
Arakuru Wrist: d + PuM
Purim Kick: d, a, ad + Pa
Teneru Kick: a, ai, i + Pa
Drill Purusu: En el salto: a, ad, d + Pa

SUPER ATAQUES:

Resuaru Kaana: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Puraeku Raamu: En el salto: a, ai, i, a, ai, i + Pa







Ryu Hoshi

GOLPES ESPECIALES:

Sempu Kyaku: d + PaM
Hadoken: a,ad,d + Pu
Sho Ryu Ken: d, a, ad + Pu
Tatsumaki Sempu Kyaku: (a, ai, i + Pa) x 3

SUPER ATAQUES:

Shinku Hadoken: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Shinku Tatsumaki: a, ai, i, a, ai, i + Pa





Skullomania

GOLPES ESPECIALES:

Skullo Dash: d, d.
Skullo Dack Turn: i, i.
Skullo Head: a, ad, d + Pu
Skullo Crusher: d, a, ad + Pu
Skullo Slider: a, ad, d + Pa
Skullo Meparto: d, ad, a, ai, i, si + Pu
Skullo Dive: i, a, ai + Pu
Skullo Tokachev: i, a, ai + Pa

SUPER ATAQUES:

Super Skullo Crush: a, ad, d, a, ad, d + Pu
Super Skullo Slider: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Skullo Dream 1: PuD, PuD, d, PaD, PuF
Skullo Dream 2: Efectuar Skullo Dream 1 y mantaner a la vez: PuD, PaM y a
Final Skullo Dream: Efectuar Skullo Dream 2 y durante las secuencias de golpes hacer: i, d, d, a, i (un movimiento por cada secuencia).

Truco

- Nuevos personajes:
En la misma pantalla que antes vuelve a iluminar la opción Práctica y pulsa SELECT, ARRIBA, DCHA., ABAJO, DCHA., SELECT. Ahora aparecerán las palabras "Here Comes A New Challenger" al final de la pantalla y podrás escoger a Cycloid Gamma, Cycloid Beta, Killer Hokuto y Evil Ryu.



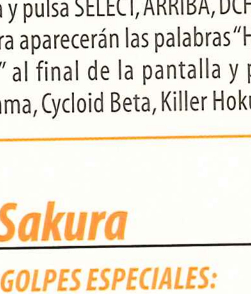
Zangief

GOLPES ESPECIALES:

Double Lariat: 3Pu
Fast Double Lariat: 3Pa
Screw Piledriver: Junto al rival: giro 360º + Pu
Russian Suplex: Junto al rival: giro 360º + Pa

SUPER ATAQUES:

Final Atomic Buster: Junto al rival: doble giro 360º + Pu/3Pu
Super Stomping: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Cancelación de Super Stomping: a, ai, i + Pa



Sakura

GOLPES ESPECIALES:

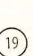
Hadoken: a, ad, d + Pu
Sho-oh Ken: d, a, ad + Pu
Shunpuu Kyaku: a, ai, i + Pa

SUPER ATAQUES:

Shinku Hadoken: a, ad, d, a, ad, d +Pu
Midare Sakura: a, ad, d, a, ad, d + Pa
Haru Ichiban: a, ai, i, a, ai, i + Pa
Shungoku Satsu: PuD, PuD, d, PaD, PuF

Truco

Tus golpes:
Para saber cuántos golpes has propinado a tus rivales en el modo Survival, sólo tienes que pulsar SELECT en la pantalla de Survival Result.



Resident Evil

Jugando con Chris Redfield

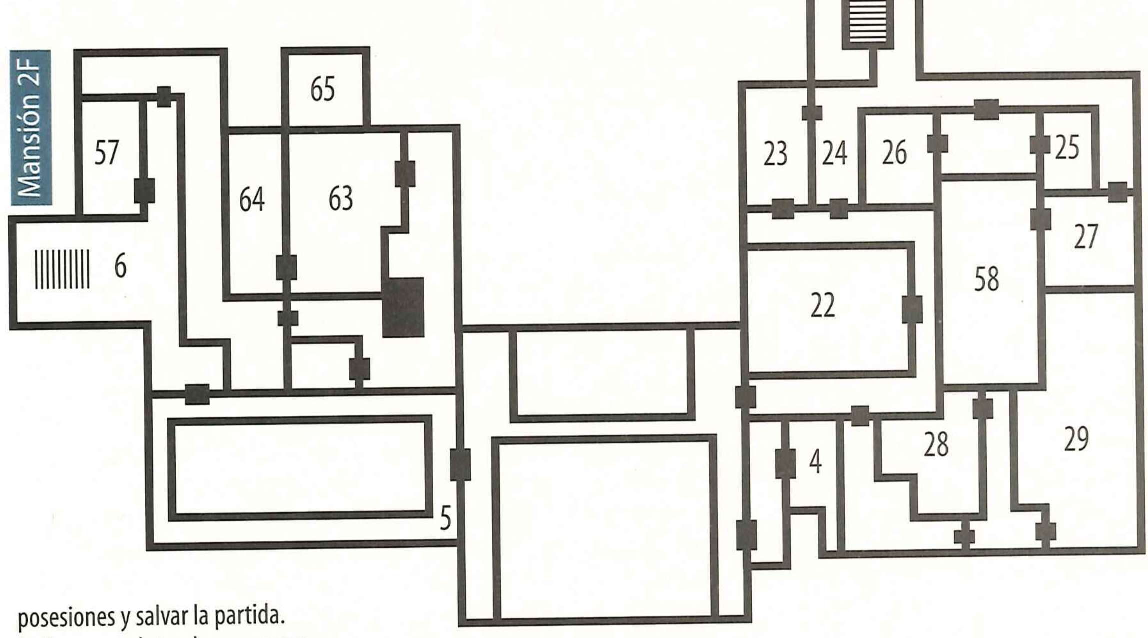
Primera etapa

La aventura comienza en el hall de entrada (1). Tras despedirte de tus compañeros te diriges al comedor (8) situado en la puerta de la izquierda. Una vez dentro pasas hasta el fondo de esta sala, donde hay una puerta que da acceso al pasillo (2). A la izquierda descubres a tu primer zombie comiéndose a un miembro del equipo Bravo. Vuelves corriendo sobre tus pasos sin enfrentarte al zombie y regresas al hall (1). Tus amigos han desaparecido pero sobre el suelo encuentras una pistola Beretta que recoges inmediatamente. Te acercas a la máquina de escribir que hay en las escaleras y tomas la cinta entintada, pero no salvas aún la partida. Regresas a (2) y das buena cuenta de tu enemigo.
Ahora te desplazas a la habitación (3) (a la derecha del hall) y mueves la escalera para poder acceder al mapa de la planta 1 que se encuentra sobre la estatua. Retirando un mueble llegas a (3.1) donde un zombie tendido en el suelo te dará un disgusto si no pasas corriendo. Al fondo de esta estancia encuentras otra cinta con tinta que por ahora dejas en su sitio para no llenar tus bolsillos.
Subes al primer piso y entras en la sala (4) (ala derecha de la mansión). Allí compruebas cómo unos cuervos han acabado con otro compañero del equipo Bravo. Sales corriendo para evitar un ataque aéreo y acto seguido vuelves a entrar. Las aves ya no te atacan y puedes acercarte hasta el cadáver y recoger de sus bolsillos un cargador de Beretta (hay quien dice que Jill encuentra aquí un lanzacohetes...)
Te desplazas ahora al ala izquierda del caserón y entras en (5), una galería sobre el comedor en la que viven apaciblemente dos zombies. Una ración de plomo dirigida a sus cabezas y te dedicas a mover la estatua de la izquierda hasta el único lugar de la galería que no tiene barandilla. La empujas y ves cómo cae haciéndose mil trozos. Al fondo de esta sala se encuentra una puerta que te lleva hasta (6), un estrecho corredor lleno de zombies. Acabas con ellos y bajas las escaleras para llegar a (7), tu primer lugar de descanso donde te espera la agradable sorpresa de encontrar a Rebecca del equipo Bravo. En esta habitación encuentras también una máquina de escribir (Jill un spray de vida), 2 cargadores de Beretta en el cofre de objetos y sobre la cama una llave con un dibujo de una espada. Dejas en el cofre todas tus posesiones menos la pistola cargada y la llave (es conveniente tener siempre un par de espacios libres en tus bolsillos para poder coger cosas). Salvas la partida. Al salir, Rebecca te pregunta si puede acompañarte y le dices que sí.

Mansión 1F

Segunda etapa

Regresas al comedor (8) por el mismo camino que has venido, evitando a los zombies del primer corredor y acabando con los tres del siguiente piso. Allí encuentras un viejo escudo sobre la chimenea que tomas inmediatamente. Vuelves al lugar donde acabaste con tu primer zombie (2) y sigues el pasillo hasta la derecha donde está la puerta de una especie de bar (9) que abres gracias a la llave espada. Dentro ves un gran piano y al fondo un armario que empujas para descubrir tras él una partitura musical. Tras maldecirte por no haber aprendido nunca a tocar el piano aparece Rebecca y se ofrece a ayudarte. No es que se le dé muy bien la primera vez pero se ofrece a ensayar. Tú se lo permites y te vuelves al comedor (8) donde recoges un diamante azul que estaba dentro de la estatua que tiraste desde arriba. Al cabo de un rato regresas a (9) donde Rebecca te deleita con una interpretación espléndida que tiene como resultado la apertura de una puerta secreta que da acceso a (10). Entras y cambias el escudo que hay allí por el que recogiste de la chimenea. Vuelves al comedor y colocas el nuevo escudo donde antes estaba el viejo. El reloj de pie se mueve y deja al descubierto un lugar secreto que oculta una llave con la imagen de un escudo. Te desplazas hasta (11) y colocas el diamante en el ojo del tigre con lo que consigues el Medallón del Aire.
Sales y te diriges a (12) cuya puerta te abre la llave espada. Un cargador sobre la cama, un libro sobre la mesa y un zombie oculto en el armario es lo que aquí te aguarda. Al eliminar al zombie descubres una caja de cartuchos para escopeta en el armario pero los dejas allí hasta que consigas este arma. Vuelves a (7) para revisar tus



posesiones y salvar la partida.
La llave espada te abre un nuevo camino en el fondo de la sala (3) lo que te da acceso a (13). Este lugar es peligroso y está protegido por dos perros feroces. Si quieres ahorrar munición lo mejor es correr como un poseso, pero para los osados diremos que debajo de uno de los muebles hay oculto un cargador extra (tú verás si te perece la pena detenerte o no.).
Después de la carrera llegas a (14) que resulta ser un cuarto de baño. Vaciando el agua de la bañera consigues una nueva llave para abrir cajones. Recorres todo el pasillo y evitas a los dos zombies que se pasean por él, llegando, tras acabar con el tipo que guarda la puerta, a (16) tu segunda sala de descanso.
Recoges el herbicida, ordenas tus posesiones y salvas la partida. Por si las moscas.

Tercera etapa

Te lanzas a un nuevo paseo hasta (17) donde una planta asesina te impide el paso. Una ración de herbicida en el motor de agua de la entrada acaba con el problema. Detrás de la fuente encuentras una llave con la imagen de una armadura que abre casi todas las puertas restantes. Más tarde (si te encuentras escaso de vida) podrás regresar a esta sala para hacer pociones con las hierbas verdes y rojas que hay aquí. Ahora te diriges a (18) donde localizas un cargador, una escopeta rota y municiones para ésta (en un cajón que abres con la llave pequeña). Como de costumbre, si no tienes sitio para tanto regalo deja las municiones de la escopeta para cuando poseas este arma. Otro paseo hasta (19) donde se encuentra una escopeta en perfecto estado. Das el cambiazo por la rota que recogiste en (18) y por fin te haces con un arma devastadora para los zombies (a corta distancia les vuela la cabeza de un sólo disparo). Encaminas tus pasos ahora hacia (20) atravesando (15) y acabando con los 2 monstruos que te encuentras (te vendrá bien la munición que viste en (18) y (12)). Estás en una galería con cuadros en la que cada lienzo posee un interruptor. Si lo haces todo bien, no te atacarán los cuervos que hay en esta sala. El orden para accionar los cuadros es:
1º Recién nacido (newborn baby), 2º Niño (infant), 3º Chico (young boy), 4º Joven (young man), 5º Hombre de mediana edad (middle aged-man) y 6º Anciano cansado (tired old man). Sin contar el primer cuadro (que no tiene interruptor) el orden de los cuadros es, según vas avanzando: 2, 4, 5, 3, 1, 6.
Accionas el último interruptor del cuadro del fondo y consigues el Medallón de la Estrella. Regresas a la sala del cofre en (16) para dejar el medallón. Es el momento de hacer las pociones de vida de la sala (17) y guardarlas en el cofre. Salvas la partida y recuperas la llave pequeña del cofre.

Cuarta etapa

Regresa al hall de entrada y abre la puerta que está al lado de la sala (3) con la llave de la armadura. Dentro de (21) encuentras un cargador sobre la mesa y municiones para la escopeta en un cajón de una cómoda. Tampoco falta la presencia de un zombie para alegrarte el día. Subes hasta (22) que es la sala de las armaduras. Colocas las dos estatuas sobre los agujeros de aireación y accionas el botón rojo del centro. Con esta maniobra consigues el Medallón del Sol. Te encaminas hacia (23) donde tras acabar con un zombie encuentras un libro de botánica que explica cómo hacer pociones combinando hierbas de diferentes colores. Lo siguiente que hay que hacer es bajar las escaleras (24) que hay al norte de esta sala para llegar hasta el cofre de (16) pero para lograrlo tendrás que acabar con unos cuantos zombies que hay en el corredor. Hecho esto ya puedes dejar tu nuevo medallón en el baúl y reponer fuerzas. También puedes salvar pero te conviene ahorrar cintas.
Nueva subida al piso superior donde te espera la habitación (25). Acabas con el zombie que la custodia y entras. Enciendes el cuadro de insectos, mueves el acuario contra la mesa y empujas el armario hasta la pared. Detrás del armario localizas municiones para la escopeta. Coges también los documentos que hay sobre la mesa y si te queda sitio en los bolsillos coge también la cinta de la máquina de escribir. Regresa al cofre si te ves muy cargado.

Courtyard 1F
37
35
34
36
32
67
33
80

Tu nueva sala a investigar es la (26), una habitación con dos camas en la que hallas un encendedor, municiones para la escopeta ocultas tras una cama y una planta roja. Te diriges a la estancia (27) y enciendes la chimenea con el encendedor para hacerte con el mapa del nivel. Una planta verde te espera muy a la vista. Regresa al cofre y guarda todo menos la escopeta cargada (7 tiros) y el mechero. Entra en (28) y acaba con el zombie. Enciende el candelabro que hay sobre la mesa con el mechero y empuja el armario para dejar al descubierto una caja de cartuchos para la escopeta. Abandona el lugar y te encontrarás con un cadáver en el suelo de otro miembro del equipo Bravo. En sus bolsillos verás un cargador y en el pasillo una planta verde. Otro paseo hasta el cofre de (16) donde coges la escopeta, sus municiones, la llave del escudo y una hierba verde. Salva la partida sin falta.

Quinta etapa

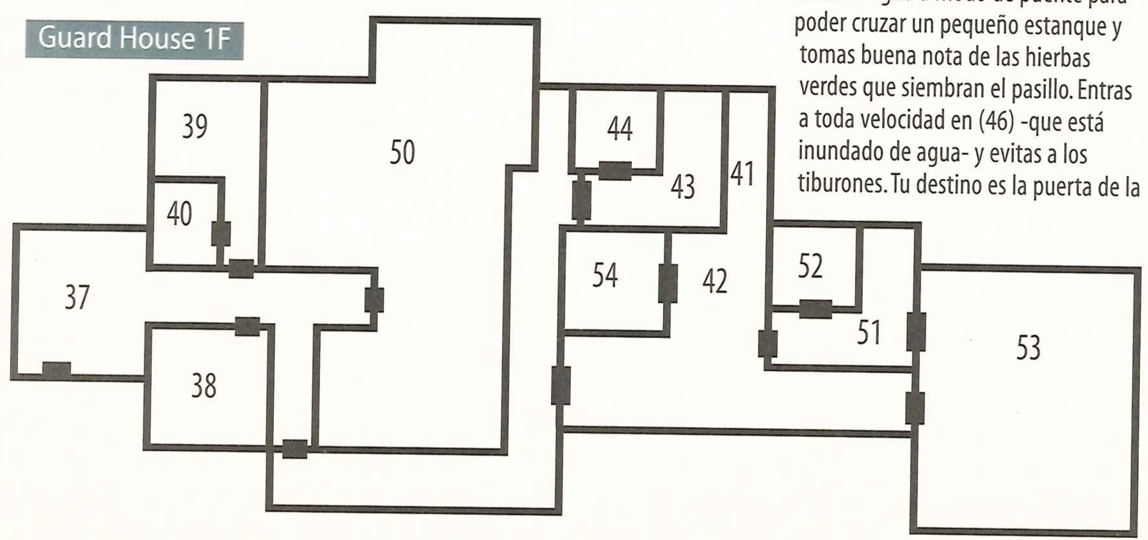
Ha llegado la hora de enfrentarse a una enorme serpiente que hay en (29). Abres la puerta con la llave del escudo y la dejas en la cerradura. Corres alrededor de la serpiente y disparas sin parar tu escopeta hasta que huya (la hierba verde te servirá para durar el tiempo necesario). La victoria te dará acceso al Medallón de la Luna, pero inevitablemente estás envenenado por las mordeduras del reptil. Sales de la habitación pero te desmayas. Rebecca toma tu lugar durante algunos minutos y se dirige a (7) para buscar un antídoto. Una vez sanado te toca ir hacia el pasillo (30) pero no antes de pasarte por el cofre en (16) y llevar en tus bolsillos la escopeta, sus municiones y los 4 medallones. Lo que te espera en el pasillo no es otra cosa que un perro feroz que eliminas rápidamente y avanzas hacia el fondo donde hay un cuadro en el que curiosamente encajan perfectamente los medallones. Con esto has abierto la puerta que lleva al jardín (31) y te atreves a cruzarla.
Colocas la escalera frente a la estantería y así recoges una manivela. Una llave pequeña se disimula sobre uno de los barriles. Sales finalmente al jardín (32) donde hay varios perros que piden a gritos ser eliminados. Varias hierbas son tu recompensa y decides guardarlas para cuando las cosas se pongan mal. La zona (33) guarda el mapa del nivel en el muro que está al lado del ascensor fuera de servicio. Te vas a (34) y buscas una columna, donde enganchas la manivela. La accionas y el nivel del agua baja, permitiéndote cruzar. Corres sin parar para evitar a las serpientes y te diriges a toda prisa hacia el ascensor que hay en (35). Lo que viene después tampoco es sencillo ya que una jauría de perros asesinos te espera en (36). Si no dejas de correr puedes evitarles sin malgastar ni un cartucho y llegar a la casa del jardín (37) sin daños.
Nada más entrar localizas una estatua que empujas hasta situarla sobre una planta que hay en el pasillo. Ahora puedes llegar sin problemas a (38) que resulta ser una habitación con un cofre. En ella te apoderas de un cargador, un spray de vida y encuentras la habitual máquina de escribir. Dejas la escopeta, sus municiones y la manivela en el baúl y coges la Beretta con todas sus municiones. Salvas.

Sexta etapa

El siguiente paso de tu investigación te lleva a (39) donde hay dos zombies. Los matas y tomas de la cama el libro y una llave pequeña de la taza. Con esta última podrás abrir el cajón de la mesilla y obtener municiones para la escopeta. El baño (40) contiene una bañera llena de agua que una vez vaciada proporciona una nueva llave. Entras en una gran sala con muchas puertas. En primer lugar te diriges al fondo (41) a un pasillo que tiene una colmena de abejas. Sobre la mesa está la llave de la habitación 002 (43). Vuelves corriendo y te acercas a la puerta de (54) donde un código numérico llama tu atención. Para abrir la puerta es necesario encender todas las luces del tablero y el sistema es igual al visto en el conocido Lights Out, es decir, cuando pulsas un botón, tanto ese como los que están arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha, cambian de estado. Consigues dejar todas las luces encendidas, pero aún no entras en esa habitación. Te diriges hacia (43) y allí consigues el mapa del nivel sobre la pared. Encuentras también un zombie y un cargador en el baño (44). En esa misma habitación hallas un libro y en la mesilla (usando una llave pequeña) municiones para la escopeta. Empujas el primer armario hacia el fondo y el otro hacia la derecha. Aparece una escalera. Te deslizas por ella y llegas hasta (45). Colocas 3 grandes cajas sobre el agua a modo de puente para poder cruzar un pequeño estanque y tomas buena nota de las hierbas verdes que siembran el pasillo. Entras a toda velocidad en (46) -que está inundado de agua- y evitas a los tiburones. Tu destino es la puerta de la sala (47) donde accionas el interruptor que está al lado de la alarma roja así como el que se halla a la derecha de la puerta. El nivel de agua desciende y la puerta de (48) se abre. Dentro hay 2 cargadores y 2 cajas de cartuchos para la escopeta, además de la llave de la habitación 003 (51). En la sala (49) ves las enormes raíces de "La Planta 42". Detrás de ellas, oculta en una caja del fondo, puedes ver una llave pequeña. Vuelves sobre tus pasos hasta la habitación del baúl (38). Dejas todo y sales de nuevo sólo con la escopeta y sus municiones. La habitación (50) guarda un terrible secreto: 2 enormes arañas te esperan ansiosas. Disparas sin cesar y utilizas los muebles como parapeto (si caes envenenado existen plantas azules en esta misma sala). Contrariado observas que las arañas grandes se convierten al morir en cientos de letales arañitas pero compruebas que si no dejas de correr las puedes aplastar sin problemas. Acabada tu tarea te dedicas a investigar el cuarto y localizas una cinta para salvar y un cargador sobre el barril. Se impone una visita a la habitación del cofre (38). Dejas todo menos la escopeta, sus municiones, la llave de la sala 003, la llave pequeña y el libro rojo.

Séptima etapa

Te vas hacia (51). Allí encuentras una cinta para salvar que coges del cajón de la mesilla con ayuda de la llave pequeña. Un libro de la estantería llama tu atención y decides cambiarlo por el que llevas entre tus pertenencias. Un pasadizo secreto se abre. En el baño (52) terminas con los días de un zombie para poder recuperar tranquilamente un cargador sobre el lavabo. Le toca el turno ahora a la sala (53) que tiene en su interior un inquilino vegetal bastante peligroso que rápidamente te inmoviliza. Rebecca entra en juego por segunda vez ahora con la misión de preparar una poción que acabe con la planta asesina. Una mirada al mapa indica claramente el lugar donde debe realizar el preparado: la sala (54). Ayudándose de los datos anotados en la pizarra mezcla hábilmente los elementos de la siguiente forma:



- Coges una botella vacía y la llenas de agua. Otra botella la llenas de UMB NO. 2 y las mezclas para lograr NP-003.
- Llenas una botella de UMB NO.4 y la mezclas con la de NP-003 para obtener UMB NO.7.
- Llenas una botella de UMB NO.2 y la mezclas con otra que contenga UMB NO.4 para obtener Yellow-6.
- Mezclas Yellow-6 con UMB NO.7 y logras UMB NO. 13.
- Mezclas Otro bote con NP-003 y le añades el UMB NO. 13. Ahora tienes el famoso V-JOLT.

Ya con el V-JOLT en sus manos, Rebecca se dirige a (49) para usarlo en las raíces de la planta. Luego sube a (53) para ver el resultado.

Empieza una secuencia cinemática donde Rebecca te da una radio y se ofrece a curarte cuando estés herido si te pasas por la sala (52). Regresas a la sala del cofre (38) y haces unos cuantos viajes a (37) para poner a buen recaudo todas esas plantas verdes.

Úúnicamente te quedas con la escopeta, sus municiones y la llave del casco.

Abandonas la casa del jardín con destino al edificio principal y en (39) recibes una llamada de radio casi inaudible. Los perros de (36) aun siguen allí así que los esquivas corriendo y tomas el ascensor. Sigues el mismo sistema con las serpientes de arriba y llegas por fin al interior del primer piso de la mansión. Nuevos monstruos te esperan en (15) cuando te diriges a (55). Con su aspecto verdoso y sus afilados dientes este hunter se va a convertir en un enemigo muy complicado de batir resistente a casi todo. Cuatro disparos de escopeta sirven de momento para pararle los pies pero el gasto de munición ha sido excesivo.

Llegas a (55) y abres la puerta con la llave del casco. Enciendes la lámpara y coges el cargador de la Python aunque todavía no la tengas. Te haces también con el libro que hay sobre la cómoda. Si examinas este libro detenidamente y pulsas X cuando miran hacia ti las hojas podrás sacar de su interior el Medallón del Águila. Aprovechando que está cerca te diriges hacia la sala del cofre en (16) pero te llevas la sorpresa de ver un hunter en el pasillo. Acabas con él como puedes y lees un mensaje que hay sobre la pared que anuncia un buen número de regalos en el interior de la sala (16). Así es, municiones para la escopeta, spray de vida y un cargador te esperan dentro.

Es el momento de salvar la partida.

Te equipas con la escopeta cargada, la Beretta con sus cargadores y con la llave de la armadura. Tu próximo objetivo es la habitación (56). Acabas con el hunter del pasillo y con los 3 zombies de la sala en cuestión para tener campo libre a la hora de revisar la estancia. Tu habilidad en estas lídes te permite recoger hierbas curativas que tomas para reponerte. Regresas al cofre (16) y te rearmas con la escopeta, sus municiones, la llave del casco y un spray de vida. Atraviesas todo el pasillo (13) sin pararte a saludar a las arañas y llegas al hall (1). Subes al primer piso y entras por la galería (5). Allí hay dos hunters que merecen ser eliminados. Cumples con tu deber y entras en (6) donde te cruzas con otros dos hunters. Las municiones son limitadas y tu vida también ¡apunta con mucho cuidado! Si sobrevives a tan terrible prueba llegarás a (57) cuya puerta se abre con la llave del casco. Coge el mensaje de la mesa, la munición para la Python y los cartuchos para la escopeta. Empuja la escalera hacia la cabeza del ciervo, apaga la luz y recupera el diamante rojo.

(NOTA: Con Chris la puerta codificada del fondo no tiene utilidad pero con Jill sí, sobre todo después de que Barry le entregue el código de apertura. Dentro le esperan importantes ayudas).

Guard House B1

45
48
49
47
46

Baja hasta la sala (7) y liquida al hunter que custodia la puerta. Cúrate si lo necesitas, salva la partida y sal de nuevo armado con la escopeta, sus municiones, el diamante rojo y la llave del casco.

Mata al último hunter del corredor que te lleva a (11) y entra en la sala del tigre por segunda vez. Coloca el diamante sobre el ojo y consigue por fin la poderosa Python. Vuelve sobre tus pasos y acaba más fácilmente con los hunters que te esperan fuera (apunta bien y de un solo disparo de tu nueva arma acabarás con este feroz enemigo). Regresa a la sala del cofre en (16) para tomar las municiones de la Python y acércate a (2) para acabar con los dos hunters que se pasean por ese pasillo. Lleva también contigo la escopeta, sus municiones, la llave del casco y una hierba verde. Sube las escaleras y dirígete a (58) aunque ten cuidado porque en el pasillo que está frente a (27) te espera otro hunter. Gracias a la llave del casco logras entrar en (58). Una serpiente enorme sale de la chimenea y al atacarte abre un agujero en el suelo. Utiliza la escopeta para acabar con ella, recupera fuerzas con la hierba verde, salva la partida si todavía tienes cintas y lánzate por el agujero.

Octava etapa

El aspecto de los sótanos no inspira mucha confianza y los dos zombies de la entrada confirman tus sospechas. Acaba con ellos y recoge los cartuchos escondidos en la esquina derecha (59).

Si lo necesitas puedes conseguir una hierba verde en (60) pero para ello tendrás que acabar primero con los dos zombies que la custodian (la elección es tuya dependiendo de como vayas de munición y de vida...). Después de tanto pasillo llegas a la cocina en (61). Tomas una llave pequeña de la repisa y acabas sin pensártelo con el zombie que hay tumbado en el suelo (cuidado con los pies...) delante del ascensor.

Una vez limpio el camino móntate en el elevador que te lleva hasta el segundo piso de la mansión, a la inexplorada ala izquierda. Nada más salir descubres dos zombies que eliminas rápidamente y te diriges a (62) donde encuentras dos cajas de munición para la escopeta y una batería que cogerás más tarde. Entras a continuación en la biblioteca (63). Un zombie te sale al paso y lo liquidas sin problemas. Tomas del cajón de la mesilla un cargador para la Python, matas a otro zombie detrás de las estanterías de libros y añades a tu inventario un nuevo ejemplar. Te desplazas hasta (64) y accionas el interruptor para ver el lugar exacto donde debe ir colocada la estatua. Colocas allí la escultura y consigues que se abra una nueva habitación que tiene en su interior un CD. Lo coges sin ningún miramiento y vuelves a (63) donde, empujando un armario, abres otro camino más: la sala (65). Dentro hay un cargador y una cinta para salvar que por el momento no puedes coger por falta de espacio (hay que tener siempre algún espacio libre...). Un último vistazo a través de la ventana te muestra una imagen esperanzadora: un helipuerto.

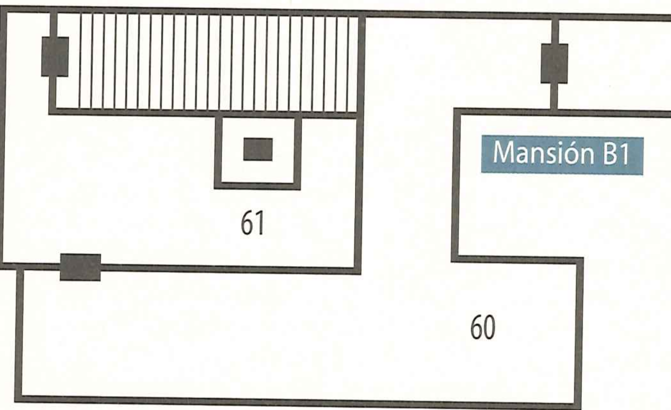
Si no estás muy bien de vida, las hierbas curativas se encuentran en (66) pero están bien guardadas por zombies y siempre podrás volver más tarde.

Regresas corriendo a (63) a recoger la batería. Te montas de nuevo en el ascensor y bajas a la cocina. Te acercas a la esquina izquierda y localizas unas escaleras de bajada. Al mismo tiempo un zombie te sale al paso. Acabas con él y empiezas a bajar las escaleras. Te encuentras ahora en (1) y te puedes acercar sin problemas a (7) donde has de salvar la partida y prepararte para regresar al jardín. Coges la manivela, la batería, la Python, la escopeta y sus

municiones. Dejas un espacio en tu inventario.

Novena etapa

Inicias un gran paseo que te llevará hasta el jardín de nuevo atravesando (1), (3), (13) sin pararte, (15), (30) cuidado con el Hunter, (31), (32), (33) y por fin (67). Desciende por la cascada hasta encontrar el ascensor fuera de servicio. Evita a los 3 perros y coloca la batería en la pared. Súbete corriendo al ascensor que ahora funciona perfectamente. Te deja en (33) así que tendrás que moverte ahora hasta (34) para restaurar el nivel del agua mediante la manivela. Vete a la sala del cofre (16) para dejar la manivela. Regresa al mismo ascensor y baja. Corre hacia la puerta que se ha abierto detrás de la cascada y baja por la escalera que se halla a tus pies. Acabas de llegar al primer nivel del sótano del jardín. Vete rápidamente a la derecha y toma de la pared el lanzallamas. Acércate a (69) y recoge las municiones para la escopeta y el spray de vida. La sala (70) muestra una secuencia cinemática donde un miembro del equipo Bravo murmura algo sobre "Umbrella..." antes de morir. En sus bolsillos hay un cargador pero por ahora no lo necesitas. Sal al pasillo para provocar a los dos hunters que hay allí y regresa a la sala. Colócate de espaldas a una esquina y acaba con los monstruos a golpe de lanzallamas. Al salir encuentras en el suelo una nueva manivela que añades a tu inventario. Regresas a (68) donde colocas en su sitio el lanzallamas. Vas a continuación a (71) donde se encuentra una máquina de escribir. Como no llevas encima una cinta no te sirve de mucho pero nunca está de más tener muy presente su localización. En un extremo de este pasillo ves un hueco en la pared y usas la manivela para llegar a (72). Entras despreocupadamente y te acercas sin despegarte de la pared de la derecha hasta una roca gigante.



Vuelves sobre tus pasos a toda prisa y la roca empieza a perseguirte. Como te has colocado en el lado que tiene un hueco (donde está el lanzallamas) te lanzas sobre él y evitas morir aplastado. Detrás de donde estaba la piedra encuentras un cargador para la Python que tienes que usar inmediatamente para deshacerte de un hunter (mejor si te proteges las espaldas contra el hueco). Te armas también con el lanzallamas de la pared y te adentras en (73) con mucho cuidado. Dentro hay una araña gigante que te pone las cosas difíciles pero girando a su alrededor y disparando sucesivamente la escopeta y el lanzallamas acabas con ella. Nuevo encuentro con las arañitas asesinas que aparecen al morir la grande. Sigues la misma táctica de la anterior vez. Eliminas las telas de araña que cubren la puerta de salida con el lanzallamas, coger un nuevo cuchillo y pasas finalmente a (74) donde te espera el anhelado cofre salvador y la máquina de escribir. Si estás envenenado tomas una planta azul, te repones tranquilamente, recoges el spray de vida y la cinta de salvar y guardas la partida.

Décima etapa

Dejas todas tus posesiones en el cofre y llevas contigo únicamente la manivela (la segunda que encontraste), el lanzallamas y el Medallón del Águila. Colocas el lanzallamas sobre la pared de (75) evitando la picadura de las serpientes. Esto te abre la puerta que da acceso a (76) donde tienes que evitar una nueva piedra rodante. Detrás de ella aparece un nuevo CD y el mapa del nivel. Te diriges a (77) y con ayuda de la manivela accionas ¡¡dos veces!! el mecanismo de la pared. Un pasillo se abre hacia la sala (78). En este lugar ves una estatua y una baldosa interruptor. El truco es colocar la estatua sobre la baldosa pero para lograrlo tendrás que ayudarte de la manivela de un mecanismo que hay en la pared. Hecho esto logras el Medallón del Lobo que se oculta en un libro. Regresas a la sala del cofre en (74) y dejas todas tus posesiones quedándote solo con los 2 medallones. Te encaminas al ascensor de (79) y te montas para subir al primer nivel del jardín (80). Acércate a la fuente del jardín y coloca los medallones en los lugares indicados (el del águila al este y el del lobo al oeste). Recupera las plantas verdes y baja por las escaleras que se han abierto en la fuente. Estás en el primer nivel del sótano del laboratorio (81). Echas un vistazo al cartel de la puerta que pone "Emergency" y desciendes por las escaleras para llegar al segundo nivel del sótano (82). En el pasillo ves un cofre donde dejas las plantas y te armas con la Beretta, sus cargadores y con la escopeta cargada. En (83) te enzarzas en un combate contra 3 zombies y recuperas un nuevo CD al lado de un teléfono. También ves dos plantas curativas que usas para reponerte o que llevas corriendo hasta el cofre más cercano (82).
Coges la escalera en el pasillo para llegar hasta el tercer nivel del sótano y te vas a la sala (84). Enciendes la luz y encuentras en una caja dos cargadores para la Beretta y un cuadro codificado. Para solucionar este problema accionas un interruptor que se esconde tras un armario. Con esta información ahora puedes descifrar la palabra clave de los documentos que encuentras en esta habitación. La palabra es MOLE.
La siguiente estancia está separada de ti por unos cuantos zombies que se rinden al poder de tu Beretta. La sala en cuestión (85) posee un archivador de diapositivas y un ordenador que te tienta. Decides quedarte las "diapos" y

Courtyard B1
71 69 68 72 70 76 77 73 74 78 75 79

probar el ordenador. Se te pide un "login" y un "password". Tú escribes "John" y "ADA" respectivamente. Más tarde se te pide una clave que como habrás adivinado es "MOLE". Ahora puedes abrir todas las puertas de los niveles 1, 2 y 3 del laboratorio. Sales de la sala del ordenador y te vas hacia la sala (86) donde colocas las diapositivas en el visor. Compruebas aterrado que todos los monstruos de la casa son en realidad armas experimentales y que aún no has visto todos... Tratas de olvidar esta noticia y descubres un lugar oculto que guarda una llave en su interior. La coges y sales de la estancia no sin antes apropiarte de los documentos de la estantería de la entrada.
Regresas al cofre (82) y dejas la Beretta. Coges la Python y un CD. En (87) te esperan 4 zombies que no te plantean problemas. Sobre la pared hay un documento en fax que añades a tu colección. Introduces el CD en el aparato descodificador y logras tu primer pase codificado. Paseo hasta (88) y apertura de la puerta con la llave que encontraste en (86). Un zombie te molesta desde el pasillo (88) pero no por mucho tiempo. Justo enfrente de la entrada se encuentra la habitación (89) que es por fortuna una sala de descanso con cofre y todo. Dentro además de salvar puedes recoger municiones para la Python, una cinta y hierbas antídoto. Armado únicamente con la Python y un CD te encaminas hacia (90). Es este un lugar lleno de sorpresas. Para empezar una hierba roja sobre el lavabo, después una caja de cartuchos para la escopeta y un problema de lógica de los que levantan dolor de cabeza. El objetivo es tapar los agujeros de aireación con las cajas para finalmente colocar en medio (justo enfrente del hueco que hay en la pared) la escalera. Eso sí, todo esto sin tocar el interruptor que activa una trampa de gases letales. Una vez solventado este problemilla accedes por las escaleras hasta el depósito de cadáveres (91).
Municiones para la Python sobre el armario y un segundo pase codificado obtenido al introducir el CD en la máquina son tus premios.
Vuelves al cofre en (89), tomas un CD, la Python cargada y sus municiones. Salvas la partida.

Undécima etapa

Continúas tu odisea en la ruidosa sala (92). Un nuevo tipo de enemigo te sale al paso. Los esquivas mientras puedes y acabas con todos los que te impiden acercarte al ordenador de esta habitación. Respondes "Yes" a la pregunta que te hace la máquina y enfilas tus pasos hacia la siguiente estancia, la (93). Tres peligrosos monstruos se te cruzan. Los eliminas y llegas a la máquina descodificadora donde introduces el CD. Ya has conseguido tu tercer pase codificado. Después a la habitación (94) donde tienes que poner en marcha el ordenador que está a la izquierda de la entrada. Vuelta a la sala del cofre en (89) donde coges la escopeta, sus municiones y un spray de vida o una hierba verde.
Rebecca se une a ti de nuevo delante del ascensor y gracias a una secuencia cinemática os encamináis juntos hacia el laboratorio del monstruo Tyrant, la peor de tus pesadillas. Allí descubres a Wesker, un agente doble de Umbrella que ha acabado hecho trizas a manos del diabólico Tyrant. Un combate desigual te enfrenta a esta máquina de matar. Corres como un descosido para esquivar sus ataques y disparas tu escopeta siempre que tienen un par de metros de ventaja. Al final tu enemigo se desploma y sales disparado hacia el ordenador para activarlo. Nueva secuencia cinemática con Rebecca. Regresas a la sala del cofre en (89). (Si decides huir de allí inmediatamente verás el primer final de este juego pero hay más). Tomas el arma que más municiones tenga, todas las pociones de vida que puedas llevar y salvas la partida. Encaras el corredor para dirigirte a toda prisa hacia la sala (95) y evitas todo enfrentamiento con los monstruos que te salen al paso. Introduces los 3 pases codificados en la puerta y vas a liberar a Jill. Corres para coger la escalera que lleva al nivel B2 del laboratorio. Según sea tu nivel de municiones eliminas o esquivas a los monstruos que ves y no gastas todavía las pociones de vida que llevas en tu mochila. Dejas eso sí un lugar vacío para un objeto que debes coger más tarde. Vas a (82) para subir por la escalera que lleva a B1. Sales por la puerta de Emergencia y corres como un desesperado hacia la libertad. Escuchas una llamada de radio. Recuperas la batería que hay en el suelo y la colocas en su lugar cerca del ascensor. Te montas y señalas tu posición al helicóptero. Una cuenta atrás se activa. Recoges un señalizador y lo pones en el centro de la pista. El helicóptero se acerca pero el Tyrant te da un susto de muerte al aparecer de improviso. Corres como nunca y disparas en cuanto tienes ocasión. Tus pociones de vida te permiten aguantar el tipo mientras esperas que desde el aire te llegue ayuda. Esta no tarda en llegar en forma de lanzacohetes que usas para acabar, de forma definitiva, con el peligroso Tyrant. Una secuencia cinemática te conduce hasta la sala (96) donde encuentras una cinta de la máquina de escribir. En (97) hay otra y, además, hierbas curativas.
En esta pequeña habitación Chris y Jill pueden cambiar de vestimenta para aumentar su resistencia a los ataques.
Existen 3 finales diferentes, dependiendo de si consigues rescatar sanas y salvas a Jill y Rebecca. De la misma forma en el modo Easy (con Jill) también podrás disfrutar de 3 finales distintos dependiendo de si salvas a Barry y Chris.
Si consigues acabar el juego en menos de 3 horas podrás empezar una nueva partida contando con un lanzacohetes y con una vestimenta mucho más resistente al daño.
Si dices NO a Rebecca al principio del juego cuando te pide permiso para acompañarte, ella se quedará en la sala (7) y te rellenará 3 veces la vida si te pasas por la habitación.



Dragon Ball: Final Bout

TABLA DE SÍMBOLOS

- *i .... izquierda*
- *d .... derecha*
- *s .... salto -arriba*
- *a .... agacharse -abajo*
- *ai ..... diagonal abajo-izquierda*
- *ad ...... diagonal abajo-derecha*
- *si ..... diagonal arriba-izquierda*
- *sd ...... diagonal arriba-derecha*
- *tr .... triángulo*
- *cu .... cuadrado*
- *ci .... círculo*
- *SG .... Super guerrero*

Songokuh adulto



Dash Elbow: d, d + cu
Dash Sekkin: R1, L1, d
Slash-Down Kick: (En el aire) d, ad, a + ci
Jump Knee Lift: a, s + ci
Geki Retsu Renkyaku: i, ai, a, ad, d + ci
Ryou Gekki Ken: a, ad, d + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Genki Dama: d, i, a, s + tr
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d +tr
Chou Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr

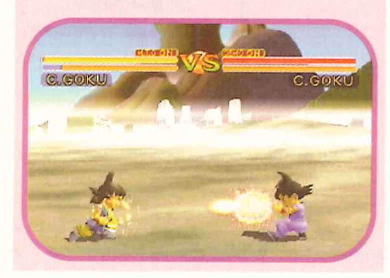
Vegeta SG



Dash Elbow: d, d + cu
Super Dash: a, ad, d + cu
Slash-Down Kick: (En el aire) d, ad, a + ci
Heel Shot: d, d + ci
Slash-Arrow Kick: a, s + ci
Vegeta Hammer: a, s + cu
Wild Spin Kick: a, ai, i + ci
Shou Geki Ha: d, i, a, s + tr
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Big Bang Attack: i, ai, a, ad, d + tr
Final Flash: a, ai, i, d + tr

Songokuh niño

Sliding Bomb: a, ai, i, d + cu
Slash-Down Kick: (En el aire) d, a + ci
Sanren Kyaku: d, d, d + ci
Solid Shoot: a, ad, d + ci
Bakuretsu Combo: d, ad, a, ai, i + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d + tr
Choh Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr



Truco

Jugar en modo ware-frame:



El aspecto de los luchadores puede convertirse en totalmente poligonal si, en el modo de dos jugadores, los seleccionamos manteniendo el botón de "select" pulsado y no soltándolo hasta que comience el combate.

Trunks GT

Kakukin Energy Dan: a, ad, d + tr
Lightning Show: i, i + ci
Brave Sabre: d, i, d + cu
Down the Heel: a, ai, i + ci
Sliding Kick: i, ai, a, ad, d + ci
Rushing Kick: d, d + ci
Finish Buster: a, ai, i, d + tr
Burning Attack: i, ai, a, ad, d + tr



Pan



Eagle Knee Fist: a, s + ci
Senbuu Heel Otoshi: a, ad, d + ci
Atomic Side Clitz: i, ai, a, ad, d + tr
Twin Energy Ball: a, ai, i, d + tr
Cutting Uppercut: d, i, d + cu
Jack Force Combo: a, ad, d + cu
Wild Whip Cycle: d, i, a, s + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr

Songokuh SG DBZ

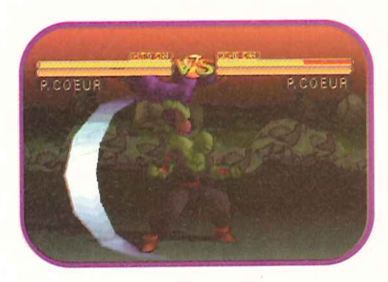
Dash Elbow: d, d + cu
Slash-Down Kick: (En el aire) d, ad, a + ci
Jump Knee Lift: a, s + ci
Baku Retsu Renkyaku: i, ai, a, ad, d + ci
Ryou Gekki Combo: a, ad, d + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d +tr
Chou Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr

Songohan

Missile Kick: (En el aire) a, ad, d + ci
Bukou Kyaku: (En el aire) d, ad, a + ci
Jet Uppercut: a, ad, d + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Zankou Kyaku: a, s + ci
Knee Smasher: d, i, d + ci
Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr
Masen Koh: i, ai, a, ad, d + tr

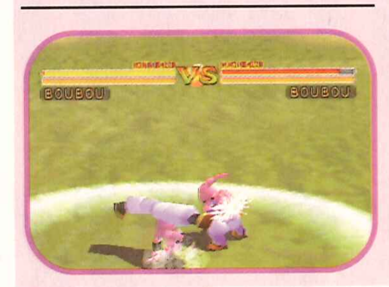


Piccolo



Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Mystic Attack: d, d + cu
Mashou Dan Kyaku: i, ai, a, ad, d + ci
Zankou Reppa: d, d, d + ci
Bukou Kyaku: (En el aire) d, ad, a + ci
Madan Kyaku: a, s + ci
Sonic Kick: d, ad, a, ai, i + ci
Geki Retsu Kou Dan: a, ai, i, d + tr
Makankou Sampou: i, ai, a, ad, d + tr

Buu



Ultimate Punch: i, ai, a, ad, d + cu
Kakusanren Zoku Energy: a, ad, d + tr
Arm Ball: a, ai, i + cu
Spiral Kick: a, ad, d + ci
Earth Shoot: i, ai, a + ci + ci + ci
Expand Punch: d, i, d + cu
Buu Bomber: d, i, a, s + tr
Power Ball: i, ai, a, ad, d +tr
Vice Shout: a, ai, i, d + tr

Freezer

Freezer Beam: a, ad, d + tr
Dash Elbow: d, d + cu
Head Attack: i, i, d + cu
Jasenkou: (En el aire) d, ad, d + ci
Guillotine Kick Combo: d, d + ci
Super Tail Kick: i, ai, a, ad, d + ci
Evil Energy: a, ai, i, d + tr
Death Ball: i, ai, a, ad, d + tr



Truco

Jugar con toda la plantilla de super guerreros:
Para añadir los 6 super guerreros que faltan al plantel inicial, tenemos que hacer lo siguiente: En la pantalla de presentación pulsamos derecha, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda, abajo y arriba.
Y para que aparezca Gokuh en el 4º estado, una vez hemos sacado a los otros super guerreros pulsamos en la pantalla de presentación "triangulo" cinco veces y "cruz" nueve veces.

Trunks SG DBZ

Blocking Over: d, d + ci
Lightning Sonic: i, i + ci
Down the Hill: a, ai, i + ci
Brave Sabre: d, i, d + cu
Shoot Jabbering: i, ai, a, ad, d + ci
Burning Attack: i, ai, a, ad, d + tr
Finish Buster: a, ai, i, d + tr
Kakusan Energy Dan: a, ad, d + tr



Songokuh SG GT



Dash Elbow: d, d + cu
Slash-Down Kick: (En el aire) d, ad, a + ci
Knee Shot: a, s + ci
Power Stream: i, ai, a, ad, d + ci
Ryou Gekki Enbu: a, ad, d + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d +tr
Chou Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr

Head Attack (comienzo): i, i, d + cu
Head Attack (continuación): i + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Rising Attack: a, s + cu
Grand Slider: a, ad, d + ci
Power Attack: a, ad, d + cu
Cell Combination: d, i, a, s + cu
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d +tr
Shou Geki Ha: a, ai, i, d + tr

Célula



Heel Shoot: d, d + ci
Spiral Heel Shoot: (En el aire) d, ad, a + ci
Rising Chain Kick: a, s + ci
Atomic Break Combo: a, ai, i + ci
Phantom Summer: i, ai, a, s + ci
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Psychic Whip: i, ai, a, s + tr
Flash Sword Attack: i, ai, a, ad, d + tr
Final Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr

Vegeto SG



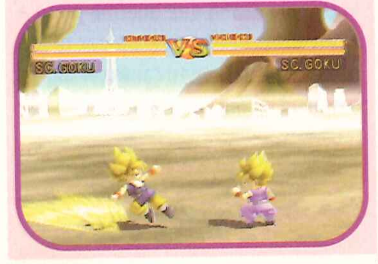
Songokuh SG4



Dash Elbow: d, d + cu
Slash-Down Kick: (En el aire) d, ad, a + ci
Jump Knee Lift: a, s + ci
Reppu Gazan Shou: i, ai, a, ad, d + ci
Spear Shoot: a, ad, d + cu
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d +tr
Jiu Bai Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr

Songokuh niño SG

Slide Fire: i, ai, a, ad, d + cu
Slash Down Kick: (En el aire) d, a + ci
Sanren Rambu Shuu: d, d, d + ci
Blocking Roll: d, ad, a, ai, i + cu
Solid Shoot: a, ad, d + ci
Renzoku Energy Dan: a, ad, d + tr
Kame Hame Ha: i, ai, a, ad, d + tr
Choh Kame Hame Ha: a, ai, i, d + tr



Truco

Acceder al test de sonido secreto:
Encender la consola manteniendo pulsados L1, L2, R1 y R2. Sin soltarlos, en la pantalla de presentación pulsaremos "triangulo" nueve veces, "cruz" nueve veces, "cuadrado" nueve veces y por último una sola vez el "circulo".
Aparecerá una pantalla en la que dispondremos de las pistas de audio (30), las voces de los luchadores (180) y un ajuste de volumen con 127 posiciones.

Trunks SG GT

Shoot Rush: d, d + ci
Lightning Crush: i, i + ci
Down the Hill: a, ai, i + ci
Brave Sabre: d, i, d + cu
Grand Swing Kick: i, ai, a, ad, d + ci
Burning Attack: i, ai, a, ad, d + tr
Finish Buster: a, ai, i, d + tr
Kakusan Energy Dan: a, ai, i + tr



Oddworld: Abe's Oddysee



1. Granjas Hostiles. Zulag 1

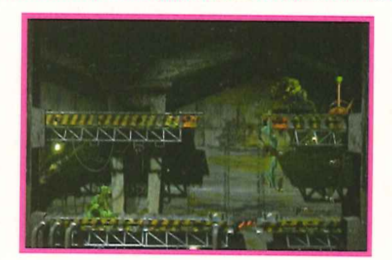


1- Nada más empezar a jugar agáchate detrás del primer barril que encuentres y accede al primer nivel oculto. Oirás un sonido característico.

Área Secreta 1



2- Salta desde el borde de la plataforma y colócate junto a la palanca de la izquierda evitando que te toque la sierra de carne. Después activa la palanca volviendo sobre tus pasos inmediatamente. Luego desciende a la siguiente pantalla.



3- Hay un slig durmiendo, salta desde el punto señalado por la segunda fila de gotas y quédate colgando de la plataforma sobre la que duerme el slig. Espera a que él baje y después sube tú. Pulsa la palanca cuando el slig esté sobre la trampilla y te habrás deshecho de tu enemigo.



4- Sube a la sala anterior y usa la palanca de la derecha para cambiar el ritmo de las sierras y atraer a los mudokons a tu lado. Haz que bajen de uno en uno pidiéndoles que te sigan. Se pararán ante el agujero, colócate a la izquierda e insiste en que te sigan. Cuando tengas a los tres mudokons abajo sólo necesitarás cantar para liberarlos. Tú deberás volver por donde has venido.



5- Corre a la derecha y utiliza las puertas ignorando a los sligs que encuentres.



6- Tras la última puerta llegarás a una sala con bombas en el suelo, salta las plataformas hasta llegar al otro lado. No te precipites. Además, tendrás que volver aquí...



7- Hay una sala con un mudokon y un slig durmiendo. Usa tu canto para poseer al slig y activa la palanca de la izquierda. Con esta maniobra habrás desactivado un rayo eléctrico en la siguiente pantalla. NO salgas del cuerpo del slig y ve a la derecha.



8- Dispara al slig que duerme junto al ascensor. Vuelve a recuperar tu forma habitual con tu canto (el slig estallará en mil pedazos).



9- Pide a los mudokons que te sigan hasta el ascensor. Haz descender el ascensor y canta para liberar a tus compañeros. Vuelve a la sala donde dormía el slig.

Área Secreta 2



10- Agáchate tras el barril para acceder a otro nivel secreto, donde duermen dos sligs y un robot te impide cantar para poseerlos. Salta al otro lado y coge una granada de la máquina, colócate al borde de la plataforma y, estando agachado, lanza el proyectil contra el robot que te impedía cantar.



11- Entra en el cuerpo de los slig y cuando sólo quede uno hazlo descender un nivel más para acabar con otro slig que te espera abajo. Vuelve a tu cuerpo, recoge otra granada y lánzasela al robot de la pantalla inferior. Si los pájaros del portal han desaparecido sube al nivel superior y vuelve a bajar para que los pájaros vuelvan a formar su círculo salvador. Canta y rescata a tus amigos. Sal de este nivel, pero acuérdate de llevar contigo una granada.

12- Vuelve a la sala que tenía bombas en el suelo y desde la plataforma del centro tira la granada de manera que exploten las bombas colocadas a la derecha del todo, junto al barril. Agáchate tras el barril y accede a otro nivel secreto.

Área Secreta 3



13- Encontrarás dos mudokons y un sierra de carne, déjate caer hasta la pantalla inferior y pulsa la palanca rodando rápidamente para no ser aplastado por las cuchillas.



14- Vuelve a subir y observarás que ha cambiado el ritmo de la sierra de carne junto a los mudokons, por lo que podrás hacerlos bajar hasta la sala inferior. Colócate junto a las cuchillas y agáchate para empezar a rodar justo cuando las cuchillas comiencen a subir. Toca la palanca para cambiar el ritmo de la máquina y lleva junto a los pájaros a tus amigos. Cambia otra vez el ritmo de la máquina y después, canta.



15- Para salir de este nivel deberás coordinar un salto en carrera con las cuchillas de la pantalla superior.

Truco

- Acceso a todos los niveles:
Somos conscientes de que este juego no resulta precisamente sencillo. Por eso te ofrecemos este truco que te permitirá pasar de todo e ir directamente a cualquier nivel. Ve a la pantalla del menú principal e ilumina la palabra "Options". Después (sin entrar en options, simplemente cuando la palabra esté encendida) pulsa ABAJO, DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, DCHA., IZQ. mientras mantienes pulsado el botón R1. ¡Se acabaron tus problemas!

Área Secreta 4



16- Avanza a la derecha hasta una sala con un gancho que cuelga del techo y un cártel donde se indican los mudokons por rescatar. Tira del gancho y rápidamente entra por la trampilla que se abre, habrás dado con otra sala oculta.



17- Un robot te impide poseer el cuerpo del slig que te espera abajo. Coge una granada y lánzala estando agachado para que caiga por el agujero y haga estallar al slig. Coge otra granada y baja hasta la pantalla inferior.



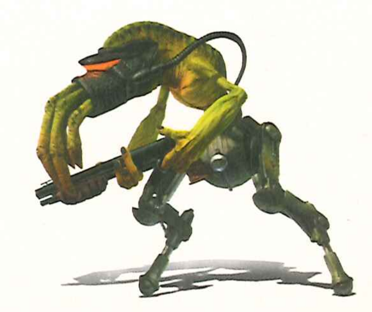
18- Si cantas, el mudokon explotará contra la bomba del suelo así que lanza tu granada desde abajo, justo desde el punto donde se encuentra el portal de pájaros. Ahora ya puedes cantar y rescatar a tu congénere. En la pantalla superior hay otro portal de pájaros. Si cantas y saltas dentro de él saldrás del área secreta. Vuelve hasta el ascensor y entra por la puerta de empaquetado.



19- Encontrarás dos mudokons seguidos que podrás salvar con mucha facilidad.



20- Activa la palanca que encontrarás más adelante para que caiga el slig por la trampilla. Espera a que esté mirando a la izquierda, porque si no te esperará más adelante. Utiliza el mismo sistema para caerte tú mismo por la trampilla y acceder a un nuevo nivel secreto.



Área Secreta 5



21- Cuando caigas, da un paso sigilosamente y cuando el slig guardián se dé la vuelta, salta para meterte en las sombras y evitar ser visto. Cuando el slig eche a andar hacia la izquierda, tú camina con sigilo hasta dejarte caer por el hueco de la derecha



22- Aparecerás junto a un sierra de carne y un robot que te impide el canto. Coge una granada (mucho cuidado con las cuchillas) y salta hacia la plataforma de la izquierda. Estando de pie cerca del borde lanza la bomba contra el robot y después entra en el cuerpo del slig. Hazle activar la palanca y después lánzale para estallar la bomba de la izquierda. Coge una nueva granada y sube al piso de arriba.



23- Colócate en las sombras una vez más y lánza la granada al slig guardián cuando esté avanzando hacia la izquierda. Ahora ya puedes rescatar al mudokon y salir abriendo el portal. Avanza hacia la derecha.



24- Salta de plataforma en plataforma justo cuando haya caído un trozo de carne. Sigue a la derecha.



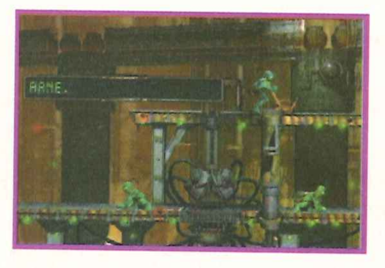
25- Tienes que desactivar la bomba pulsando en la parte superior cuando esté en verde. Sigue un ritmo de tres rojos uno verde ayudándote del sonido. Después sube a la plataforma para evitar la columna eléctrica y avanza de manera sigilosa.



26- Haz que se despierten los sligs diciendo cualquier cosa menos hola. Después, con la ayuda de la palanca, tira a los bichejos por la trampilla y usa la palanca de la derecha para desactivar la columna eléctrica de la pantalla anterior y liberar allí al mudokon.



27- Entra rodando en la siguiente pantalla y pídele al mudokon que te siga.



28- En la siguiente pantalla está el portal de salida y otro mudokon detrás de un sierra de carne. Pide que te esperen y sube a desactivar el sierra de carne. Después puedes cantar y salvarlos a los dos.



29- Entra a la siguiente pantalla desde la plataforma superior y canta para poseer el cuerpo del slig. No uses el triturador. Avanza con él dos pantallas más y acaba con otro guardián. Sigue hacia la derecha pasando de largo una puerta.



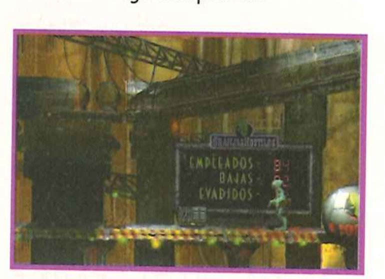
30- Aquí tienes que tener mucho cuidado para pasar con el slig bajo las sierras de carne. Calcula bien el momento y corre. Sigue avanzando hacia la derecha hasta tropezar con un slig más al que dispararás. Después presiona la palanca y vuelve a tu cuerpo habitual.



31- En la siguiente pantalla hay una zona de sombra donde se esconde un mudokon. Pídele que te siga y llévalo hasta el portal que has usado antes.



32- Avanza hasta encontrar la zona de las sierras de carne que atravesaste con el slig y saca a los mudokons por el lado derecho.

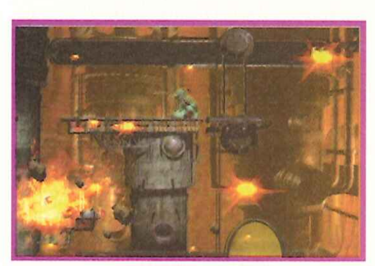


33- En la pantalla donde aparece el panel informativo hay un mudokon escondido entre las sombras. No toques la palanca y lleva a tus amigos al portal situado a la derecha del todo. Vuelve sobre tus pasos, atraviesa las sierras (usando la palanca será más fácil) y entra por la puerta que ignoraste antes.



34- No puedes ir a la derecha, pues te lo impide una trampa eléctrica. Ve hacia la izquierda rodando. El slig no te hará nada si eres rápido, y no dejes de rodar hasta que tropieces con la máquina expendedora de bombas. Coge una y sube en el elevador.

35- Pasa de largo junto a un slig que duerme y sigue subiendo hasta el final. Ponte de pié justo en el borde derecho de la plataforma (no del ascensor), y tira la bomba presionando abajo para hacer saltar por los aires al slig durmiente. Así entrarás en una nueva área secreta.

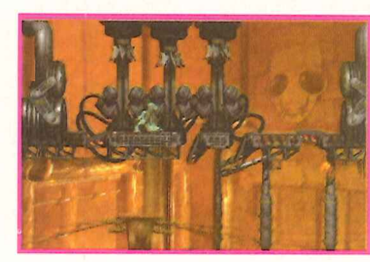


39- Cuando llegues arriba deberás lanzar la bomba contra las granadas que te esperan en la plataforma de la izquierda. Tírala agachado junto al ascensor. Ahora ya puedes bajar y concluir la primera etapa de tu fuga.

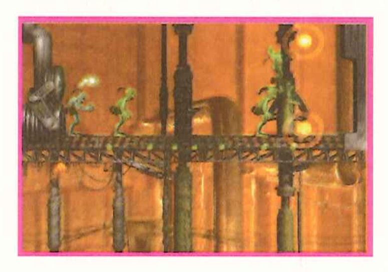
Área Secreta 6



36- Déjate caer hacia la derecha desde el ascensor para caer en la plataforma del desaparecido slig. Avanza con cuidado.

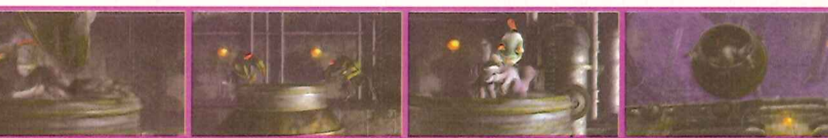


37- Estás en una pantalla llena de sierras y con trampillas que se abren y cierran. Espera a que las cuchillas estén arriba y evítalas con pequeños saltos. Puede resultar más sencillo saltar la primera y rodar bajo las dos siguientes.



38- En la siguiente sala canta para liberar a los tres mudokons que te aguardan. Ahora tendrás que volver sobre tus pasos, bajar por la plataforma en la que dormía el slig y usar la palanca para llamar al ascensor. Coge una nueva bomba.





2. Fuga del Corral



1- Salta las primeras bombas y avanza hacia la izquierda.



2- Avanza evitando los sensores de movimiento. Sé rápido, pero tampoco te precipites.

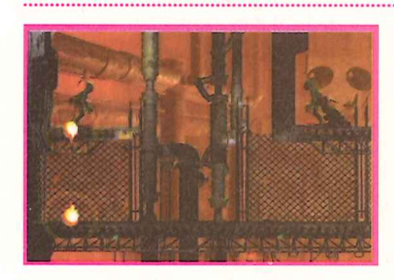


3- Puedes saltar los dos huecos o dejarte caer por el primero y entrar por una puerta que hay a la derecha.



4- Si has entrado por la puerta, ve hacia la izquierda hasta un portal de pájaros. Canta y salta a otro nivel oculto.

Área Secreta 7



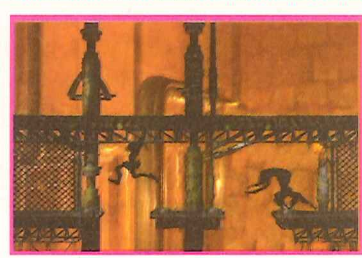
5- Canta para abrir la salida y habla con uno de los mudokons pidiéndole que te siga.



6- Asómate a la siguiente pantalla y vuelve sobre tus pasos haciendo que el scrab te siga. Sube rápido a la plataforma de la que bajaste.



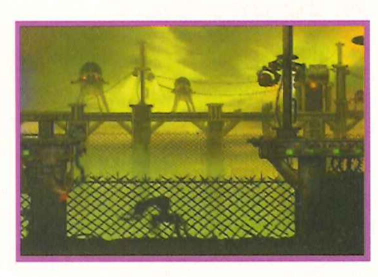
7- Corre hacia la derecha saltando sobre el Scrab. Tanto éste como el mudokon te seguirán: salta todos los obstáculos y agárrate al saliente del final. Canta para que el mudokon escape.



8- Haz que el scrab se coloque bajo la plataforma y vuelve para atrás para rescatar del mismo modo al segundo mudokon. Para salir usa el portal que activaste al principio.



9- Sube a la plataforma superior y salta sin caerte la recinto del scrab.



10- En esta pantalla espera a que el scrab esté a la derecha y salta. Corre y vuelve a saltar para agarrarte al saliente (es difícil, avisamos.)



11- Salta los dos huecos evitando ser tocado por los detectores del movimiento.



12- Canta para iluminar el cartel y salta para llegar a la siguiente pantalla.



13- Salta las minas y avanza con sigilo hasta la siguiente pantalla.



14- Hay un slig durmiendo, así que anda con cuidado, salta la mina, quédate colgado y el slig se irá. Aprovecha para esconderte en las sombras. Cuando el slig esté a la derecha rueda hacia la siguiente pantalla y quédate de nuevo en las sombras.



15- Cuando el slig de abajo desaparezca de la imagen corre y ocúltate en la sombra que hay a la izquierda de la pantalla. Cuando el slig te dé la espalda, rueda otra vez a la izquierda, pero no demasiado rápido.



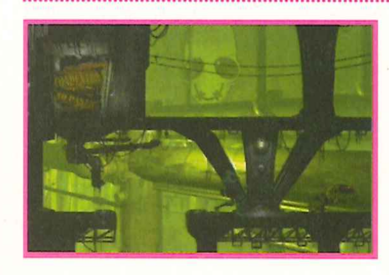
16- Salta la bomba y descuélgate de la cornisa.



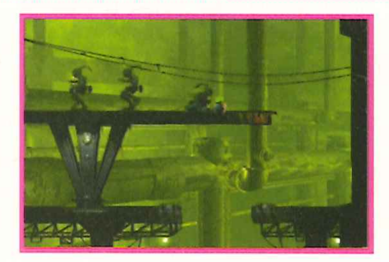


17- A la derecha hay un portal de pájaros, canta para activarlo y entra en una nueva sala secreta.

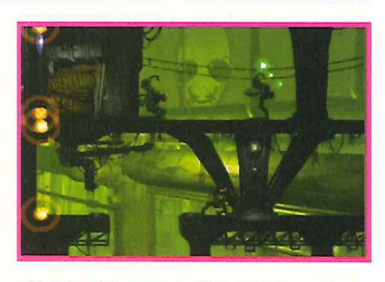
Área Secreta 8



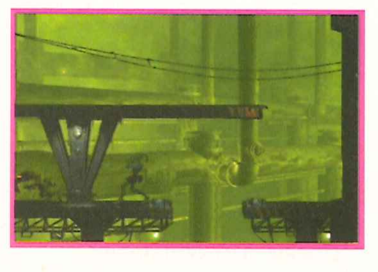
18- Este nivel secreto es realmente difícil. Nada más entrar debes saltar y quedarte colgado del borde. Espera a que el slig se dé la vuelta y síguele andando con sigilo.



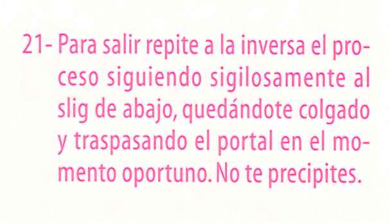
19- En la siguiente pantalla salta para quedarte otra vez colgado y espera a que los dos slig desaparezcan de la pantalla. Después sube y muy rápidamente saluda a uno de los mudokon y pídele que te siga. Ve a la izquierda andando con sigilo.



20- Quédate escondido en las sombras de la viga. Pide al mudokon que te espere y mientras el slig sigue pegado al lado izquierado vuelve sigilosamente atrás a por el segundo mudokon, al que también pides que te espere. Vuelve a esperar a que el slig esté a la izquierda y retrocede una vez más hasta agacharte junto a la bomba y activarla. No te retrases en volver. Espera a que el slig salte en pedazos y activa el portal para hacer que los mudokons escapen.



21- Para salir repite a la inversa el proceso siguiendo sigilosamente al slig de abajo, quedándote colgado y traspasando el portal en el momento oportuno. No te precipites.



22- Cuando vuelvas, activa la bomba que encuentras en el suelo. Después asómate a la siguiente pantalla de manera que uno de los sligs te siga. Vuelve sobre tus pasos y agárrate al saliente evitando tocar la bomba. El slig te perseguirá y estallará.





23- Ahora avanza sigilosamente hasta donde te espera el segundo slig y quédate quieto en las sombras. Cuando te dé la espalda, avanza con sigilo detrás de él hasta que puedas agarrarte al saliente de la izquierda.



24- Pasa la pantalla de las luces, después salta al otro lado y descuélgate hasta llegar abajo.



25- Inmediatamente salta a la derecha para quedarte colgado evitando los disparos del slig.



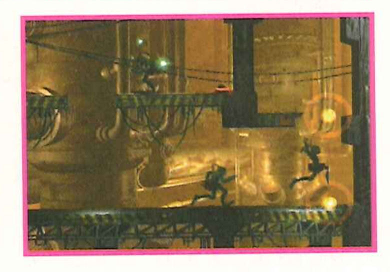
26- Cuando el slig se vuelva, camina sigilosamente tras él y sube a la plataforma. El slig espantará los pájaros del portal, así que tendrás que esperar a que se vaya para bajar tras él, pasar de pantalla sigilosamente, cantar y meterte dentro del porta, todo ello rapidísimo. También puedes esperar justo a que el slig esté en el borde y en ese momento echar a correr, subirte a la plataforma y, sin perder un instante, cantar para abrir el portal. Estarás en un nuevo nivel secreto.



Área Secreta 9



27- Entra en el cuerpo del slig y hazlo bajar hasta encontrar a otros dos monstruos maltratando a dos mudokons. Diles a los mudokons que tengan cuidado y dispara a los sligs.



29- Baja hasta los mudokons y libéralos cantando. Olvídate de los otros dos. En la pantalla de la izquierda hay un transportador. Canta y salta dentro para salir del nivel.

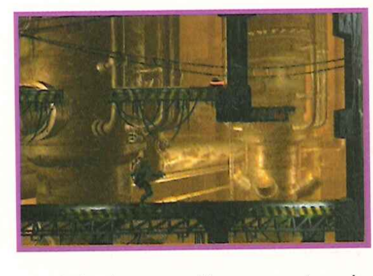
29- Cuando vuelvas a salir avanza a la izquierda y atraviésala pantalla caminando con sigilo.



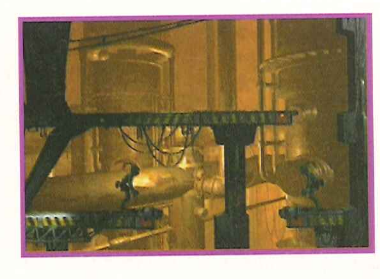
30- Espera a que el slig se vaya, salta al otro lado de la bomba y actívala. Después súbete a la plataforma de la izquierda y espera a que el slig explote.



31- Vuelve a la derecha, golpea el saco, coge una piedra y baja al nivel inferior. Canta para abrir el portal y te encontrarás en el mismo nivel secreto de antes, pero ahora con piedras.



32- Sube hasta arriba y atraviesa la plataforma donde antes estaba el slig para bajar hasta el portal por donde escaparon los mudokons. Utiliza las piedras desde abajo para destruir una de las bombas.



33- Rescata a los mudokons pidiéndoles que te sigan desde las plataformas de los extremos. Sal por el mismo portal que antes.



34- Avanza hacia la izquierda y cuando encuentres un precipicio desciende por él con cuidado de que no te toquen los murciélagos.



35- Si desde donde caes vas a la derecha encontrarás el portal que te llevará a un nuevo área secreta, pero antes baja y coge una piedra golpeando el saco.

Truco

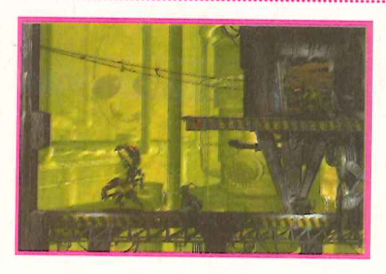
- Imágenes:

Por si el truco anterior te ha parecido pobre, aquí tienes este que te va a permitir disfrutar de las mejores imágenes renderizadas del juego. Para ello sólo tienes que iluminar la palabra "Options" e, igual que antes, mientras pulsas R1 presionar ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, DCHA., IZQ., ARRIBA, DCHA.

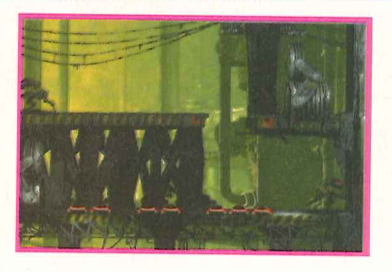


36- Desde arriba haz estallar la bombas hasta que no quede ni una. Después canta y entra en el portal llevando una piedra.

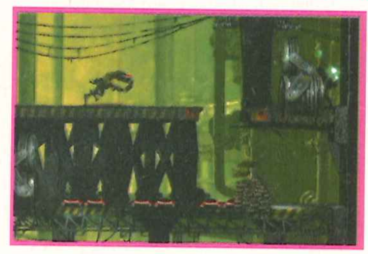
Área Secreta 10



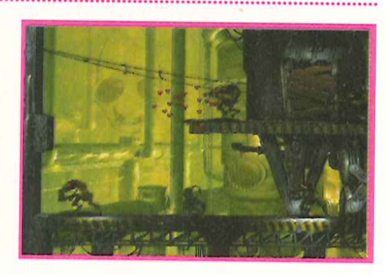
37- Nada más entrar te esperan tres sligs. Agáchate y rueda hasta la tubería de la derecha.



38- Ahora permanece inmóvil y, cuando el slig se de la espalda, salta para evitar las bombas de dos en dos. Mientras permanezcas en las sombras el slig no te verá. No es posible saltar el último grupo, así que asciende cuando los sligs no te miren, gira rápidamente y salta al pequeño saliente de la derecha.



39- Ocúltate en la sombra y, cuando el slig se de la vuelta nuevamente, agáchate usando el botón X y gira hasta esconderte tras la tubería de la derecha. Ahora puedes cantar: el slig de abajo estallará contra las bombas y entratrás en el cuerpo del de arriba.



40- Usa al slig para acabar con sus tres compañeros y luegopara hacer estallar las bombas restantes. Ahora no tienes más que cantar para salvar al mudokon y salir por el portal que se abre a la derecha.



41- Cuando salgas, vuelve a la pantalla del saco y coge una nueva piedra. Ahora gira hacia la izquierda y, estando agachado, lanza la piedra contra la bomba junto a la que duerme el slig, que volará por los aires.



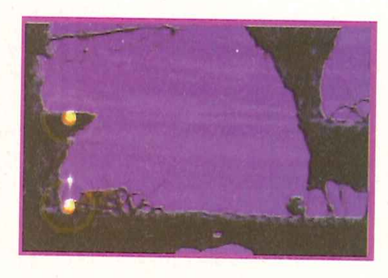
42- Entra rodando en la siguiente pantalla y utiliza las sombras para ocultarte. Después, cuando el slig se dé la vuelta, camina sigilosamente tras él hasta la sombra del medio. Cuando el slig se coloque a tu derecha echa a correr y súbete en la plataforma de la siguiente pantalla.



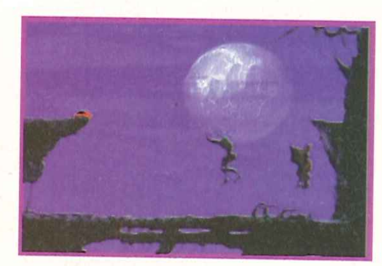
43- Canta a las luces y pasa corriendo.



44- Coge tres piedras y rueda sobre la hoguera de la izquierda, justo donde se encuentran las luces. Habrás dado con una nueva zona oculta.

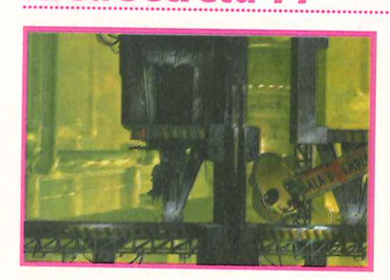


45- Canta para abrir el portal de la izquierda y después lanza una piedra tirando del mando hacia abajo, pero estando de pié. Esto hará estallar las bombas. Cuando el slog esté justo debajo salta y rueda hacia la derecha.



46- Agárrate al borde y espera a que el slog esté otra vez debajo, vuelve sobre tus pasos y atraviesa el portal.

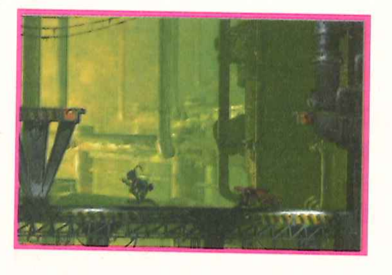
Área Secreta 11



47- Pasa sigilosamente a la siguiente pantalla.



48- Hay un slog durmiendo, así que sube a la plataforma superior y canta para que el mudokon escape. El slog se despertará y bajará. Asómate desde esa plataforma a la primera pantalla y canta para abrir el portal.



49- Engaña al slog saltando hacia la plataforma donde él dormía y, cuando lo tengas debajo, vuelve a la primera pantalla para atravesar el portal.

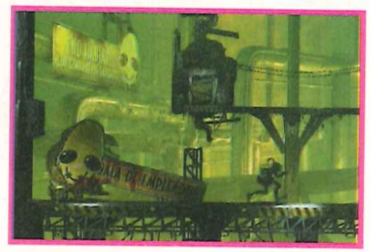


50- Ya en la pantalla del saco de piedras y la bomba, salta la bomba y entra en la siguiente pantalla. Tira una piedra al slog que echará a correr detrás de ti. Salta la bomba y el slog explotará al chocar contra ella.

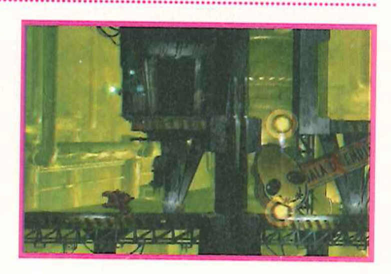


51- Atraviesa la zona donde estaba el slog y en la siguiente pantalla, en lugar de seguir hacia la izquierda, avanza a la derecha y descuélgate por el borde. Canta para abrir el portal y estarás en una nueva fase secreta.

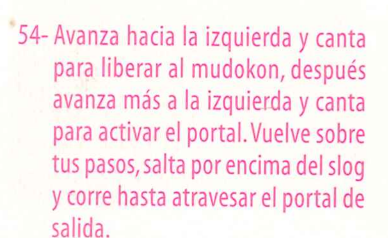
Área Secreta 12



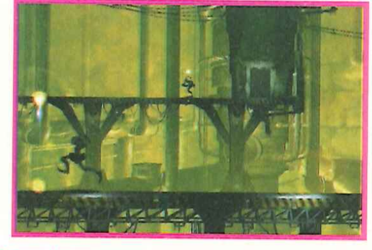
52- Nada más entrar en el nivel corre como un loco hacia la derecha, ya que a tu lado hay un slog durmiendo que se despertará en cuanto aparezcas.



53- Atraviesa la pantalla donde hay un mudokon y, en la siguiente, agárrate saltando a la plataforma superior. Canta para abrir el portal de la izquierda y entra por la puerta.



54- Avanza hacia la izquierda y canta para liberar al mudokon, después avanza más a la izquierda y canta para activar el portal. Vuelve sobre tus pasos, salta por encima del slog y corre hasta atravesar el portal de salida.





55- Sigue hacia la izquierda y verás un slog junto a una bomba. Provoca al slog para que te siga hacia la derecha y engánchate en el saliente. Después salta por encima del slog y corre hacia la bomba, salta la bomba y el slog estallará en pedazos contra ella. Si no te has alejado lo suficiente, tú también volarás.



56- En la siguiente pantalla hay un slog dormido en una plataforma alta con cuatro bombas a su espalda. Colócate casi debajo de la primera bomba y lanza una piedra hacia arriba. Eso acabará con las bombas y con el slog. Lanza las piedras que necesites para limpiar el camino. Después desciende por el saliente.



57- Canta para abrir el portal y te habrás teletransportado a la pantalla donde estaba el saco colgado: podrás abastecerte e piedras.



58- Atraviesa la pantalla donde estaba el slog y la bombas y desciende con mucho cuidado...








3. Monsaic Despierta



1- Avanza hasta encontrar una zona en la que caen rocas desde arriba. Salta inmediatemente después de que caiga un bloque.



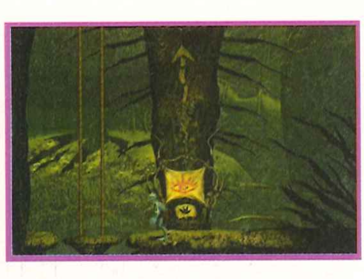
2- Después encontrarás un mudokon que te pedirá que repitas su canto para dejarte pasar. La combinación es: L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-Círculo. Ahora ya puedes bajar.



3- Entra en el cuerpo del slig y llévalo a la izquierda para matar a su malencarado compañero. Destruye al slig y entra en la cueva.



4- Avanza hacia la derecha hasta encontrar dos tubos por los que no podrás llegar a ningún lado aunque saltes dentro, así que entra en la cueva.



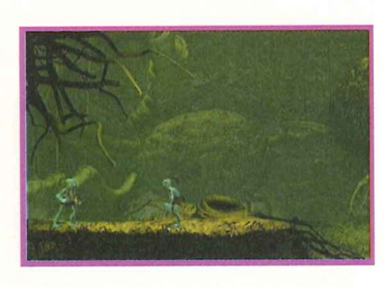
5- Has vuelto a la pantalla donde estaba el slig, pero al otro lado de la barrera de piedra, por lo que puedes avanzar hacia la izquierda hasta que encuentres un ascensor.



6- Sube en el ascensor y sigue hacia la izquierda. Te encontrarás con un nuevo mudokon que requiere contraseña: L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-X. L2-X, L2-Círculo. Continúa hacia la izquierda.



7- Activa el tubo tocando la palanca y salta dentro de él.



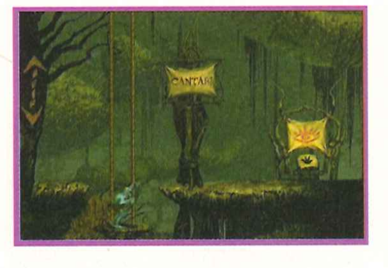
8- Un nuevo mudokon solicita el siguiente código: L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-X, L2-X, L2-Triángulo, L2-X, L2-Círculo. Sigue hacia la izquierda.



9- Entra en la cueva, ve a la derecha y salta en el tubo.



10- Al salir ve a la izquierda, pero antes pon tu zarpa en la piedra para ver un mapa de la zona.



11- Abre el portal y salta dentro de él. Llegarás al otro lado y podrás usar el ascensor. Empieza a bajar.



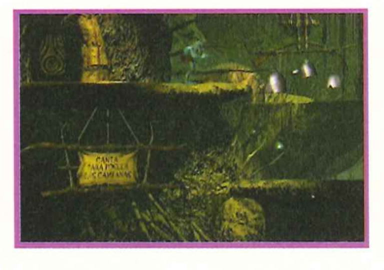
12- Ve a la izquierda rodando y encontrarás un mudokon en actitud de orar. Ignórale y sigue hacia la izquierda.



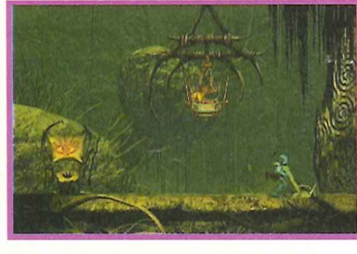
13- Provoca a las abejas para que te sigan y mientras atacan al monje de la siguiente pantalla, tú salta a la plataforma de la izquierda para tocar el timbre poniendo tu zarpa en la roca.



14- Vuelve corriendo hacia el ascensor: estas vez las abejas se quedarán junto al primer meditante.



15- Sube hasta arriba del todo y luego avanza hasta donde hay tres campanas. Canta para poseerlas y tira del mando a la izquierda. Se abrirá la puerta y podrás entrar por ella.



16- Ve hacia la derecha y dale la contraseña al mudokon guardián (L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-X, L2-X, L2-Triángulo, L2-X, L2-Triángulo, L2-X, L2-Círculo) y activa la palanca y lee el mensaje de la piedra.



17- Sigue a la derecha y lee el mensaje de las luces. Salta hacia la derecha corriendo, aunque te parezca que es un suicidio. Ten fe.



18- A la derecha hay una cueva que te llevará a una sala con un mensaje. Sal de la habitación y ve a la izquierda, saltando el precipicio.



19- Tras entrar por la cueva avanza hacia la derecha, lee la piedra y sigue corriendo. Pasarás delante de las entradas a Paramonia y Scrabania, pero, como no están activas, deberás seguir hacia la derecha.



20- Lee el mensaje, toca la palanca y vuelve hacia los tubos. Entra por el de Scrabania.

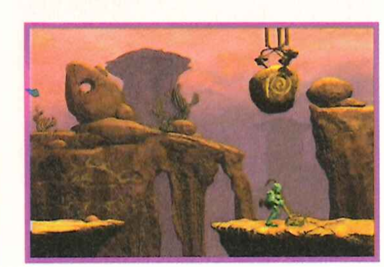
4. Scrabania



1- Avanza a la izquierda con cuidado. Andando con cautela salta la bomba. Agárrate al borde de donde está el slig y cuando no mire anda con sigilo para activar la bomba. Después rueda y déjate caer evitando hacerlo sobre la bomba de abajo. Camina sigilosamente hacia la izquierda.



2- Mientras el slig camine, tú, con mucho sigilo, súbete a la plataforma y activa la palanca cuando el slig esté sobre la cruz marcada en el suelo. Lo aplastará una piedra. Sigue hacia la izquierda.



3- Activa la palanca, pero desde el lado izquierdo si no quieres ser aplastado por una roca como le ocurrió al desdichado slig.



4- Vuelve al principio y ahora podrás colarte por el tubo, saldrás al fondo de la pantalla y deberás activar la palanca.



5- En la pantalla de la bomba se ha activado el tubo ,y al saltar dentro de é,l aparecerás al fondo de la pantalla con un slig en primer plano. Entra en el cuerpo del slig y hazlo caer para que estalle la bomba del suelo.



6- Al volver a entrar en el tubo saldrás despedido al lugar donde estaba el slig. Cuélgate de la anilla y haz sonar la campana para llamar a Elum. Baja con cuidado y monta sobre él.



7- Con la ayuda de Elum salta el abismo y entra en la cueva.



8- Salta el precipicio continuando hacia la derecha. Desmonta y baja en el ascensor.



9- Saluda al mufdokon y repite su clave: L2-X, L2-triángulo, L2-X, L2-Círculo. Te dará un poder especial.



10- Ve a la derecha y con el espíritu del anillo, cantando, haz explotar la bomba. Vuelve a la izquierda, sube la plataforma y ahora podrás activar la palanca que había frente a la bomba. Al hacerlo aparecerá un ascensor. Si cantas a tu nuevo amigo te dará un nuevo espíritu.



11- Bajando con el ascensor llegarás a una pantalla con una piedra de mensajes rodeada de bombas. Canta para hacerlas estallar y lee el mensaje que será una clave para el siguiente guardián mudokon: L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-X, L2-Círculo.



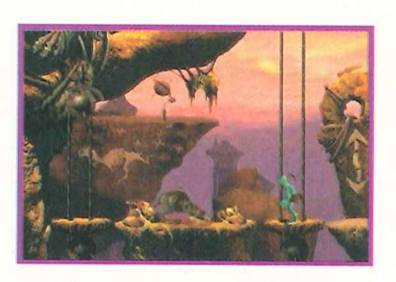
12- Vuelve donde estaba tu amigo y cántale de nuevo para conseguir más espíritu destructor de bombas y vuelve a bajar, esta vez una pantalla más. El mudokon te pedirá el password que antes cogiste, cántaselo y espera a que las bombas empiecen a girar para hacer uso de tu espíritu y hacerlas estallar. Monta en el Elum y salta hacia la derecha.



13- Te encontrarás con minas, calcula su movimiento y avanza corriendo. Si te sientes con humor puedes volver al mudokon que te presta el espíritu del anillo y pedirle otro poco...



14- A la derecha hay más minas, no te pares ni un segundo y avanza saltando todos los obstáculo, sin parar hasta llegar a la entrada de una cueva. Cuidado no te quedes fuera.



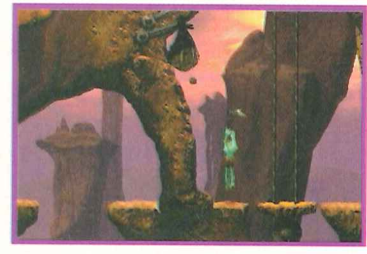
15- Avanza hasta la pantalla en la que hay un ascensor. Desmonta del Elmun y sube al ascensor. El Elum se quedará comiendo miel. Baja por el otro ascensor.



16- Necesitas piedras, pero no puedes llegar hasta el saco. Ve hacia la derecha pasando un par de pantallas hasta que llegues a una con un tubo. El slig del fondo te disparará en cuanto te vea y el tubo no está activo, así que rueda rápidamente hacia la derecha.



17- Quédate tras la roca, junto a la palanca, para que las balas del slig no te alcancen. Activa la palanca y vuelve sobre tus pasos.



18- Ahora puedes entrar por el tubo, que te catapultará hasta el saco de piedras al que no llegabas antes y podrás coger una. Coge el ascensor y sube hasta arriba del todo.



19- Haz explotar la bomba lanzando una piedra y atraviesa, rodando, el hueco. Un mudokon te pedirá una nueva clave(L2-Triángulo, L2-X, L2-X, L2-Triángulo, L2-Círculo) para concederte, una vez más, el espíritu del anillo.



20- Vuelve al lugar donde el Elum come miel y camina hacia la derecha. Haz estallar todas las minas que vea a tu paso.



21- Sigue a la derecha, subiendo y avanzando, hasta tropezar con una palanca. Cuando la actives las abejas te perseguirán y, con mucho cuidado, debes guiarlas hasta Elum para que le distraigan de su miel.



22- Vuelve a por otra ración de espíritu de anillo llevando contigo al Elum (al menos en el ascensor).



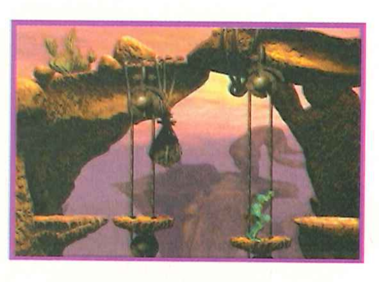
23- Vuelve a la pantalla donde estaba el slig al fondo, la del tubo de las piedras, espera a que el slig se vaya para pasar corriendo hacia la derecha montando en el Elum. Párate cuando veas una mina al otro lado de un absimo.



24- Cuando veas la mina activada, desmonta del Elum. Usa los tubos para pasar al otro lado del abismo y descativala. Presta atención a su ritmo (dos rojos, uno verde). No puedes volver, así que rueda a la derecha.



25- No te detengas o te dispararán los sligs. Sigue rodando bajo la mina hasta la siguiente pantalla. Entra en el tubo y serás catapultado hasta una pantalla con dos ascensores y un saco de piedras.



26- Salta ael ascensor de la izquierda y harás caer unas piedras. Baja con el ascensor de la derecha a recogerlas. Úsalas para hacer estallar la granada de la izquierda y vuelve a subir para leer la clave de la piedra: L2-X, L2-Triángulo, L2-X, L2-X, L2- Círculo.



27- Vuelve arriba, ve a la derecha y otro mudokon te pedirá la clave para concederte el espíritu del anillo.



28- Vuelve a la pantalla de la mina (por el ascensor de la derecha) y hazla estallar. Entra en los cuerpos de los sligs y destrúyelos. Salta dentro del tubo y volverás con el Elum.



29- Vuelve con el Elum a la pantalla del espíritu y hazte con una nueva ración. Montado sobre el Elum ve a la derecha y entra en la caverna.



30- Pasa corriendo hasta llegar a una mina. Baja por el borde del precipicio, activa la palanca y, sin perder un instante, vuelve a subir.



31- Monta en el Elum y calcula el mejor momento para saltar el abismo, teniendo en cuenta el movimiento de la mina.



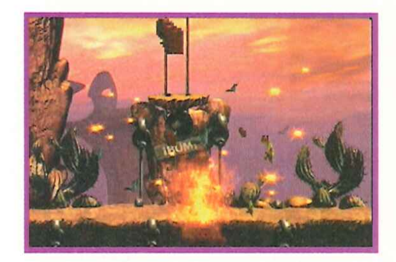
32- No pares de correr y saltar esquivando todos los obstáculos hasta que llegues a una pantalla con una mina inmóvil en mitad del abismo.



33- Desmonta y escala las plataformas de la derecha.



34- Con tu canto entra dentro del slig y dirígele a la izquierda, hazle bajar con el ascensor y disparar a su compañero durmiente.



35- Baja aún más y, después de acabar con el otro guardia, activa la palanca para que la mina vuele hacia el slig y tú recuperes tu cuerpo.



36- Monta en el Elum y salta el precipicio. Atraviesa la pantalla de la planca y pega un par de saltos más. Desmonta y dile al Elum que te espere, si no le importa.



37- Anda con mucho sigilo para no despertar al slig dormido. Pasa por su lado y atraviesa la pantalla de puntillas.



38- Al otro lado hay grupos de granadas y una mina flotante. Salta los grupos de granadas evitando el movimiento de la mina y agachándote a la vez.



39- En la siguiente pantalla te espera un mudokon con una nueva clave para poseer el espíritu (L2-X, L-2-Triángulo, L2-X, L2-X, L2-Triángulo, L2-Círculo). Hazte con el poder, activa la palanca y vuelve a la pantalla de las bombas haciéndolas estallar todas. Vuelve donde el mudokon y entra por el tubo.



40- Ahora podrás poseer al slig dormido y hacerlo avanzar hacia la derecha hasta que se encuentre con un congénere al que deberás disparar. Vuelve a tu cuerpo, monta de nuevo sobre el Elum y hazle saltar este abismo.



41- Cuando llegues a una pantalla con una especie de mesa de piedra en el centro, tendrás que abandonar a el Elum y seguir hacia la derecha.



42- Salta en el tubo. y encontrarás una mina y un mudokon que te dará una clave (L2-X, L2- Triángulo, L2-Triángulo, L2-Círculo). Muévete mientras escuchas la clave para no ser alcanzado por la mina. El mudokon activará una palanca que abrirá el tubo por el que debes colarte.



43 - Cuando termines de rebotar de tubo en tubo, avanza a la derecha y aparecerás en una pantalla donde al frente hay slogs y al fondo, contigo, un montón de minas y un mudokon que te pide una nueva clave (L2-X, L2- Triángulo, L2-X, L2-X, L2-Triángulo, L2-X. L2- Círculo). Con el espíritu del anillo haz explotar las granadas y ve a la derecha.



44- Asómate a la siguiente pantalla y desde el borde canta para abrir el portal de pájaros. El slog te perseguirá.



45- Muy rápidamente deberás huir hacia la izquierdad y meterte en el tubo. Saldrás catapultado a la derecha, correr y entra en el portal.







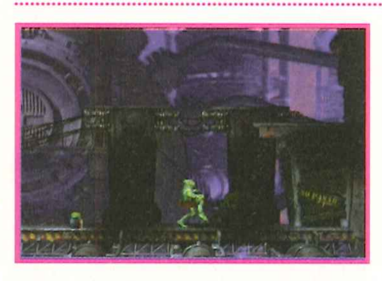


4b. El Templo de Scrabania



46- Si quieres entrar en una nueva sala secreta, rueda hacia la izquierda en esta primera pantalla y canta para abrir el portal de pájaros.

Área Secreta 13



47- Baja de la plataforma cuando no mire el slig y usa las sombras para llegar hasta la bomba activada. Tienes que desactivarla sin que te vea el slig: su ritmo es una de rojo, una de verde. Una vez que desactives la bomba vuelve a subir a la plataforma y entra en el cuerpo del slig. Debes hacer todos tus movimientos de la manera más sigilosa posible.



48- Ve a la pantalla siguiente, colócate justo en el centro, en la cara del mudokon, y dispara breves ráfagas a izquierda y derecha hasta eliminar unos diez slogs. Cuando lo logres destruye al slig para volver a tu cuerpo.



49- Ve a la izquierda y posee y destruye al slig que custodia a los mudokons, después canta para liberar a tus congéneres y atraviesa el portal de la primera pantalla que te volverá a llevar al principio del templo.



50- Atraviesa la pantalla rodando. Verás que hay dos sligs al fondo. Colócate tras las rocas para no ser visto y salta la granada.



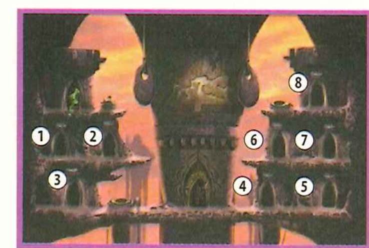
51- En la siguiente pantalla tendrás el mismo problema, pero sin granada. Usa las piedras para cubrirte.



52- Luego verás una bomba activada seguida de tres granadas. Desactiva la bomba que lleva una secuencia de roja, roja, roja, verde. No te retrases o te disparará el slig. Salta sobre las tres minas.



53- Avanza una pantalla más saltando una mina a la carrera y atraviesa la puerta y estarás totalmente dentro del templo.



54- Estás en una sala llena de puertas, a las que hemos puesto numerado para orientarnos mejor. Entra por la puerta marcada en esta pantalla con un 1.

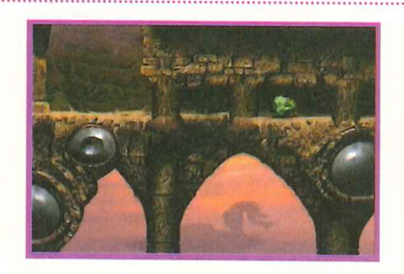
Puerta 1



55- Salta para golpear el saco y recoge las piedras. Baja a la pantalla inferior donde hay un scrab.



56- Baja al hueco del scrab cuando esté a la derecha y corre para saltar hacia la izquierda bajando una pantalla más.



57- Pasa rodando por el túnel las dos pantallas siguientes.



58- Usa una piedra para hacer estallar la mina y pon tu zarpa en la piedra para escuchar la clave de las campanas. Unas rocas te indican un camino de ascenso. Sube por él.



59- Canta para poseer el espíritu de las campanas y se abrirá la puerta superior. Ve a la izquierda.



60- Toca la palanca para que se encienda la lámpara justo encima del scrab y vuelve a la sala de las campanas.



61- Desde el borde de la repisa inferior, sube hasta la plataforma superior y sal por la puerta. Entra por la puerta dos.



Puerta 2



62- Espera a que el scrab esté a la derecha del todo para activar la palanca y volver a subir a la plataforma a toda velocidad. Ahora espera a que el bicho se coloque en el lado izquierdo y aprovecha para saltar dentro del tubo, lo que te catapultará a la parte de arriba. Salta dentro del otro tubo.



63- Corre hacia la derecha hacia el siguiente tubo y salta dentro. Te llevará a la plataafroma de la derecha, donde podrás acceder a la clave de otras campanas. Espera a que el scrab esté debajo de ti para saltar y correr hacia la pantalla de la izquierda.



64- No dejes de correr y agárrate al borde de la plataforma para evitar el mortal ataque del scrab. Salta al tubo, lo que te llevará junto a la palanca de la derecha. No la toques o caerás delante del scrab. Asciende a la plataforma superior.



65- Pulsa la palanca y vuelve a bajar.



66- Espera a que el scrab esté a la derecha, fuera de la vista, para activar la palanca y correr hacia la izquierda y subirte una vez más a la plataforma. Espera a que el scrab esté debajo de ti para saltar hacia la derecha y entrar en el primer tubo de la siguiente pantalla (no por el que saliste). No pierdas ni un segundo.



67- Toca la palanca y habrás encendido la luz de la segunda puerta. Ahora desciende.

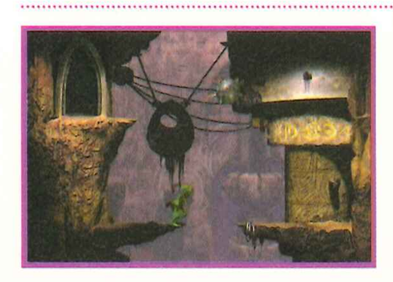


68- Vuelves a estar en la piedra de la campana. Espera a que el scrab esté debajo de ti para correr hacia la izquierda, engancharte en la plataforma y luego dejarte caer al tubo. Activa la palanca cuando el scrab no esté a la vista y caete al tubo. Ahora saldrás catapultado a la plataforma superior de la pantalla de la palanca y podrás trepar.



69- Canta para poseer el espíritu de las campanas y entra por la puerta que se abre. Habrás terminado con la puerta 2. Entra a la puerta 3.

Puerta 3



70- Camina hasta el filo, déjate caer hasta el siguiente borde y vuelve a dejarte caer otra vez. Cuidadín con la mina flotante.



71- Salta a la plataforma de la derecha y desciende.



72- Para acercarte a la palanca tienes que andar con sigilo. Cuando el slig del primer plano esté sobre la x, y el slig del fondo te dé la espalda, tira de la palanca y vuelve hacia la protección de la roca. Corre y salta hasta la siguiente pantalla.



73- Posee al slig del fondo y hazle tocar la palnca. Se encenderá la lámpara y saldrán los slogs que duermen en la izquierda. Mátalos y dirige al slig a la pantalla de la derecha para acabar con el slig que antes estaba al fondo de la pantalla. Recupera tu cuerpo.



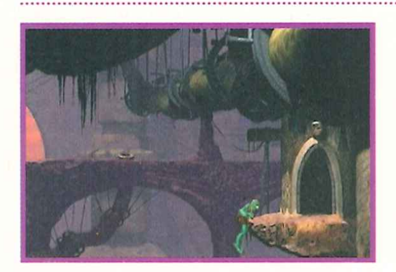
74- Entra por el tubo y ve a la derecha para escuchar en la piedra el sonido de las campanas. Después usa el tubo de esa pantalla.



75- Posee las campanas y habrás cerrado otra puerta. Entra en la puerta cuatro.



Puerta 4



76 - Baja a la pantalla inferior.



77- Cuando el scrab vaya a la derecha salta corriendo hacia la izquierda.



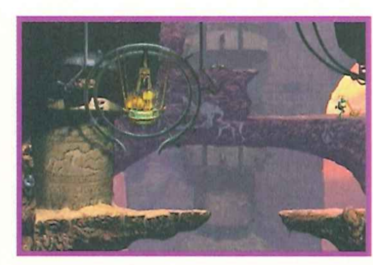
78- Allí te espera otro scrab. No te enfrentes a él: agárrate a la repisa. Los dos scrab se pelearán y sólo permanecerá uno en pie.



79- Repite la misma operación en esta pantalla.



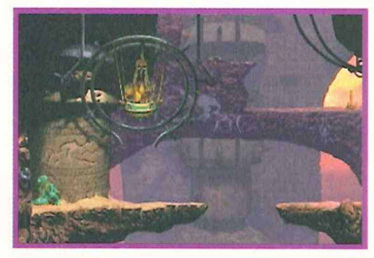
80- Corre hacia la derecha y pasa de largo la pantalla en la que empezaste. Te encontrarás en la misma situación de antes, sólo que ahora tu salto deberá ser mucho más preciso. Toca la palanca y activa el tubo por el que debes entrar.



81- Activa la palanca de la derecha y enciende el fuego mágico. Sigue a la derecha y aprende la música de las campanas. Avanza un poco más a la derecha, entra por el tubo y aparecerás en una pantalla donde te espera un scrab.



82- Retrocede hacia la izquierda y, en la sala de las campanas, toca la melodía para abrir la puerta de salida.



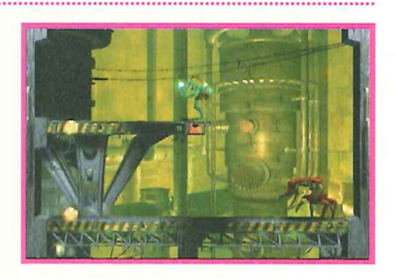
83- Si quieres entrar en un nivel secreto, sólo tienes que subir desde la habitación anterior a la de las campanas, avanzar a la izquierda y rodar. Canta para abrir el portal.



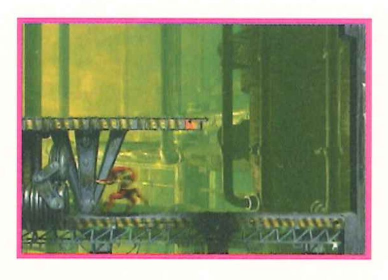
Área Secreta 14



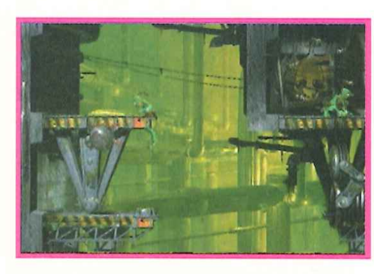
84- Dile al mudokon que te siga a la pantalla de la izquierda y que te espere.



86- Canta para abrir el portal y sube a la plataforma superior.



85- Vuelve hacia atrás. Espera a que el scrab esté lo más a la derecha posible para bajar hacia la izquierda y entrar rodando en la tubería. Caerás, pero tranquilo.



87- Cuidado con la bomba. Sube una vez más. Canta para abrir el portal y vuelve a bajar para coger el portal de salida. Mucho cuidado con el scrab de abajo: espera a que esté lo más a la derecha posible.

Puerta 5



88- Corre hacia la derecha y, en la tercera pantalla, agárrate a la plataforma.



89- Pulsa la palanca para encender la luz y para que los dos scrab se peleen. Haz que el que sobrevive te siga a la primera pantalla.



90- Sube a la platafroma donde estaba el scrab y usa el elevador para subir arriba del todo. Avanza hacia la izquierda. El scrab te seguirá.



91- Vuleve rápidamente al elevador y agáchate para entrar rodando en el hueco de la derecha donde hay una palanca. El crab quedará sobre el elevador y, al tocar la palanca, descenderá con él.



92- Vuelve a la izquierda y escucha la música de las campanas.



93- Si bajas entrarás en el nuevo area secreta. Canta para abrir el portal.



96- Ahora puedes ir a poseer el espíritu de las campanas en la pantalla a la derecha del fuego sagrado. Tendrás que esquivar al sacrab que queda abajo. Entra en la puerta 6.

Area Secreta 15



94- Canta para abrir tu vía de escape, después pídele a uno de los tres mudokons que te siga y, por último, cuando el scrab no esté en pantalla, salta la grieta para quedarte colgado en el borde de la izquierda. Sube rápidamente y echa a correr hacia la izquierda.



95- Salta el hueco y agárrate a la plataforma. Canta para rescatra al mudokon que te ha seguido y vuelve atrás, esquivando al scrab para repetir la operación y salvar a los tres mudokons.

Puerta 6



97- Corre hacia la izquierda y te quedarás enganchado en el saliente inferior. Baja hacia la siguiente pantalla.



98- Cuando el scrab baje, tú debes subirte a la plataforma de la derecha, así que espera a que esté debajo de ti para iniciar la maniobra. Toca la palanca y enciende el fuego. Repite la operación para poder correr hacia la izquierda.



99- En la primera pantalla no hay nada, en la segunda un salto y en la tercera te espera una plataforma con una piedra en la que debes escuchar el canto de las campanas. Echa a correr para la izquierda sin que te atrape el scrab que te persigue (si puedes).



100- Corre y agárrate a la plataforma antes de que te pille el scrab que está ahí parado. Canta a las campanas y sal por la puerta. Entra en la puerta 7.





Puerta 7



101- Si saltas en el pozo verás que te catapulta a la derecha. Recuérdalo, sigue avanzando hacia la derecha y salta el abismo.



102- Asómate para hacer que el scrab te siga y desanda el camino, evitando primero el precipicio y después colándote por el tubo. Rápidamente vuelve a la derecha, una pantalla más allá de donde te esperaba el scrab, y usa el elevador para bajar hasta el final.



103- Ahora asómate ligeramente a la izquierda y haz que el scrab te siga. Salta para agarrarte a la plataforma y cuando el scrab esté encima del elevador toca la palanca para hacerlo subir. Usa el tubo que hay junto a la palanca que te llevará hasta arriba del todo. Ahí verás como los scrab pelean. Coje el ascensor y vuelve a bajar.



104- Ve a la pantalla donde estaba el scrab, la de las campanas, y toca la palanca. Vuelve a la pantalla del elevador.

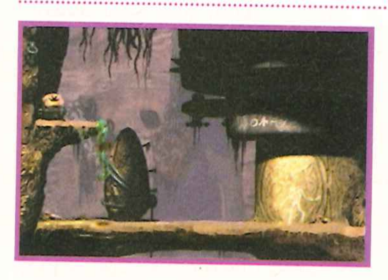


105- Pulsa la palanca y métete por todos los tubos que encuentres hasta que aparezcas en la pantalla de la piedra de las campanas. Escucha su sonido.



106- Ve a la izquierda y enciende el fuego. Vuelve al tubo y usa elevador para bajar. Canta a las campanas y sal por la puerta. Entra en la octava puerta.

Puerta 8



107- Ve a la izquierda y escucha las campanas. Vuelve a la derecha.



108- Pasa a la siguiente pantalla, a la derecha, y súbete a la plataforma antes de que los murciélagos lelguen a ti. Sigue a la derecha.



109- Salta el precipicio y sigue a la derecha.



110- Provoca al scrab para que te siga, salta el precipicio, agárrate a la plataforma y vuelve a la pantalla del scrab trepando a la plataforma donde está el tubo. Salta al tubo.



111- Avanza a la derecha hasta que encuentres una palanca. Cuando la toques se abrirá una trampilla y caerás. Espera a que el scrab esté a la derecha del todo para pulsar la palanca que encenderá en fuego. Cuando caigas ve rápido a la izquierda y pulsa X para agacharte y poder pasar bajo unas rocas.



112- Tras el precipicio sigue a la izquierda y baja rodando.



113- Espera a que el scrab esté a la derecha para saltar y usar el ascensor.



114- Llega hasta arriba del todo y cántale a las campanas para abrir la puerta. Cuando salgas al templo verás que se ha abierto la puerta central, atraviésala.

Puerta Final



115- Si entras por el tubo podrás ver sin peligro todo el recorrido que tendrás que seguir para conquistar el templo.



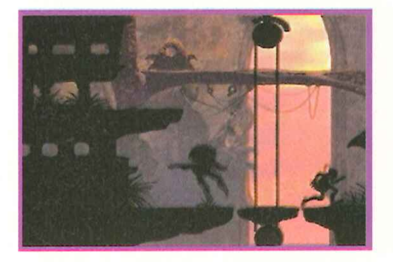
116- Corre hacia la derecha atravesando tres pantallas persegudio por un scrab. Tendrás que realizar varios saltos.



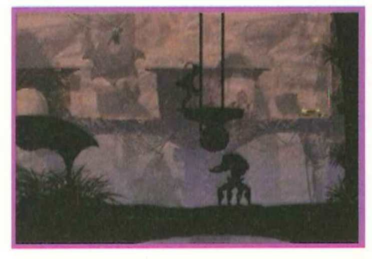
117- En la tercera pantalla salta y agárrate al saliente de la derecha y sube una pantalla más.



118- Sin pararte para nada, date la vuelta y trepa al elevador. Sube una pantalla más.



119- Sin perder ni una décima de segundo, corre hacia la derecha.



120- Salta a un nuevo ascensor. Vuelve a subir.



121- Sin pararte ni a mirar, corre hacia la derecha.



122- Salta a una plataforma central y, rápido, a la de la derecha.



123- Nada más atravesar esta pantalla agáchate para poder pasar bajo unas rocas. Abajo te espera otro scrab, así que no dejes de correr.



124- Cuando llegues a la pantalla final súbete a la plataforma de la derecha. Cuando el scrab que te sigue se ponga debajo de ti salta para subir a la plataforma de la izquierda y activar la palanca. Esto hará que el suelo se caiga y empiecen a llover rocas. Con mucho cuidadito intenta llegar a la palanca de la derecha. Activala y sal por la puerta.



125- Canta para abrir el portal y ten cuidado al entrar. Disfruta de una animación y vuelve a Monsaic para entrar en... Paramonia.









5. Paramonia



1- Sales en Monsaic, en la pantalla donde se te avisaba que volverías. Deshaz el camino, no tiene pérdida, hasta dar con los dos tubos que te llevaban a Scrabania y Paramonia. Entra en el de Paramonia.



2- Camina a la derecha con sigilo y acércate al slig dormido. Activa la bomba. Aléjate sin dejar de andar de puntillas. Cuando la boma explote sube a la plataforma y salta para coger una piedra y avanza a la derecha.



3- Desde el principio de la pantalla arroja una piedra estando de pié para hacer explotar la bomba que está al otro lado del abismo. Ahora activa la palanca y vuelve a la pantalla anterior.



4- Métete en el tubo y te catapultará hasta una campana desde la que podrás llamar al Elum. Cuando toques la campana déjate caer y móntate en tu amigo.



5- Debes saltar el abismo donde estaba la bomba, pero es un salto especialmente largo, así que ajusta todo lo que puedas.



6- Un mudokon te pedirá una clave (L2-X, L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-X, L2-O) para que haga bajar un ascensor. Desmonta y sube en el ascensor.



7- Si no tienes piedra,s coge una del saco, pide al Elum que te espere y después con precaución y con sigilo ve a la derecha.



8- Agáchate y lanza una piedra contra la mina para que el slig vuele por los aires. Coge al Elum y usa el ascensor para subir.



9- Elum se quedará prendado de la miel y para recuperar su control deberás lanzar una piedra al nido de abejas. Cuando los insectos desaparezcan ve a la derecha.



10- Desactiva la bomba que lleva una cadencia muy especial: 3 rojos, 1 verde, 2 rojos, 1 verde, 1rojo,1 verde... Después salta.



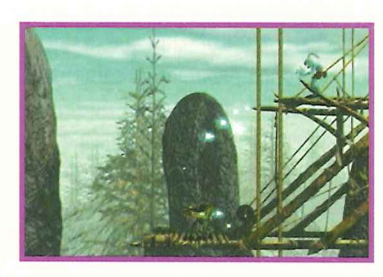
11- No te pares ni un segundo o serás disparado por los sligs. Sigue a la derecha hasta que entres por una cueva.



12- Salta con el Elum al otro lado, desmonta y pídele que te espere mientras tú trepas.



13- Olvídate de la palanca rodeada de bombas y sube hasta el tubo por el que debes entrar.



14- Posee ekl cuerpo del slig y lánzale a la izquierda.



15- Dispara al slig de abajo. Vuelve a bajar por la izquierda.



16- Destruye al bomba de la izquierda arrojando al slig contra ella. Baja hasta la palaca: aparecerá un ascensor.



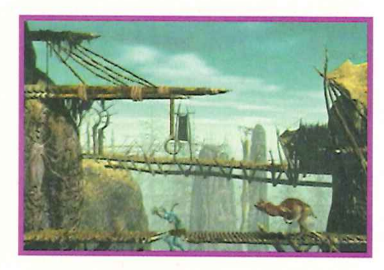
17- Monta en él al Elum y sube hasta arriba del todo. Camina hacia la izquierda.



18- Súbete en el Elum y no pares de correr, o las abejas os atraparán.



19- Hay varios saltos consecutivos, concretamente en siete pantallas, pero ninguno difícil. Entra en la gruta.



20- Pídele al Elum que te espere y tira de la anilla. Empezarás a caer hasta llegar a un tubo que te hará subir un poco más.



21- Empieza a descender pero, sobre todo, no pulses la anilla que verás a la derecha.



22- Cuando llegues a la pantalla del tubo, pulsa la palanca y escucha la clave oculta en la piedra. Después salta a la tubería y volverás a la pantalla de la anilla. Ahora ya puedes tirar de ella.



23- LLega otra vez hasta abajo y salta nuevamente en el tubo que te catapultará hasta el Elum. Ve a la izquierda.



24- Encuentrarás un ascensor. No lo dudes mucho y bájate por él.



25- Dale al mudokon la contraseña de la piedra (L2-Triángulo, L2-X, L2-X, L2-Triángulo, L2-Círculo) y hará que baje un ascensor.



26- Subiendo por el ascensor y avanzando hacia la izquierda llegarás hasta otro ascensor.



27- Baja dos pantallas y posee el cuerpo del slig que te encontrarás. Avanza hacia la izquierda.



28- Dispara al otro slig y sigue avanzando a la izquierda para bajar y acabar también con el slig de abajo. Vuleve a tu cuerpo.



29- Monta en el Elum y avanza a la izquierda, hasta el precipicio. Sube a la plataforma superior y vuelve todo a la derecha para trepar por una serie de plataformas. Lee la piedra.



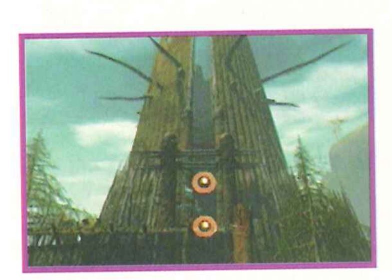
30- Vuleve con el Elum y utilízalo para saltar el abismo y meterte en el túnel.



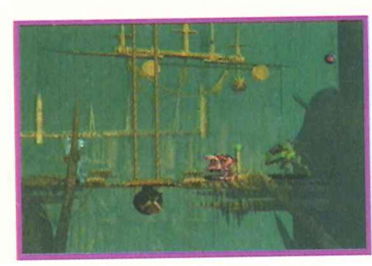
31- Posee al slig y ve hacia la derecha para matar a su compañero. Después destrúyelo estrellándolo contras las minas.



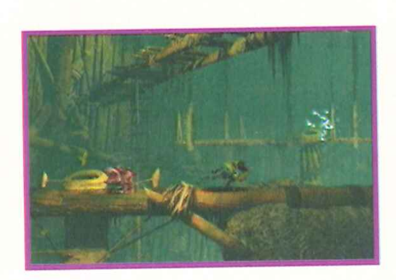
32- Entra en el tubo, pero antes despídete del Elum... ya has terminado con él.



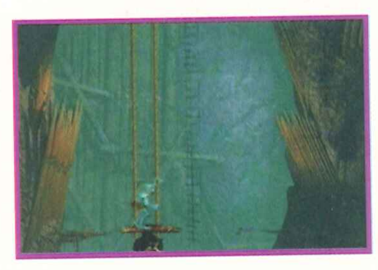
33- Canta para abrir el portal y salta dentro de él.



34- Ve a la derecha y provoca que el slig y el slog te sigan.



35- Salta dentro del tubo y entra en el cuerpo del slig para destruir al slog. Recupera tu cuerpo y vuelve.



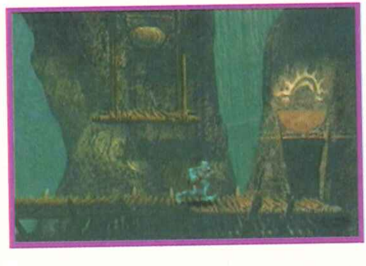
36- Baja por el ascensor rápidamete para evitar los murciélagos y después ve a la derecha.



37- Las luces te dicen que tengas cuidado con el murciélago, así que rápidamente baja dos plataformas.



38- Aplasta al slig usando la palanca y continua a la derecha.



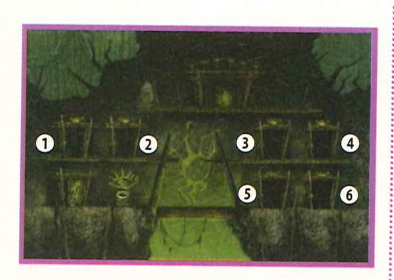
39- Ve a la derecha y entra al Templo de Paramonia.





5b. El Templo Paramita

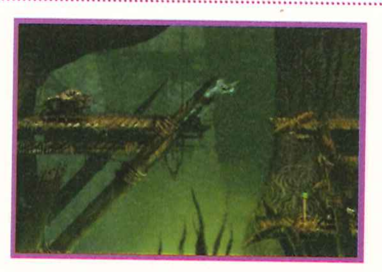
Puerta 1



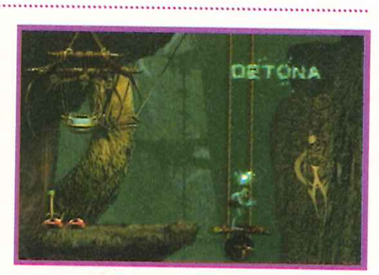
1- Para aclarar un poco más las cosas, hemos vuelto a numerar las puertas. Entra por la número 1.



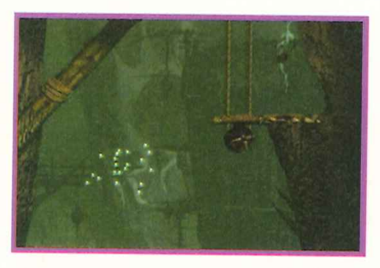
2- Asoma un paramite, así que no dudes en subir a la plataforma de la izquierda. Avanza hasta la siguiente pantalla.



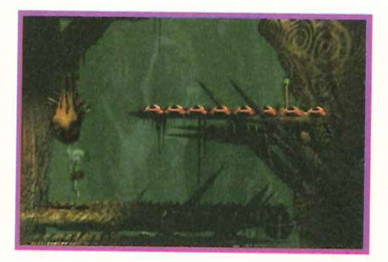
3- Salta a la izquierda, después a la derecha y activa la palanca que hará subir un elevador. Vuelve hacia atrás rodando y coge el ascensor.



4- Las luces te dirán que precisas el poder del espíritu del anillo para explotar las bombas. Sigue subiendo hasta arriba del todo.



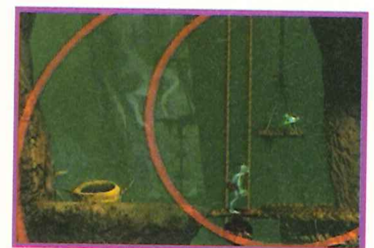
5- Cuando dejes el ascensor trepa una plataforma más.



6- Coge un trozo de carne del saco y retrocede hasta donde estaba el paramite junto a una piedra mágica.



7- Lanza la carne a la derecha y lee el password.



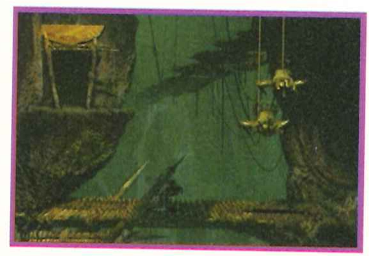
8- Sube hasta e l mudokon y dale el password: L2-Triángulo, L2-X, L2-Triángulo, L2-X, L2-Triángulo, L2-Círculo. Te dará el espíritu del anillo.



9- Baja donde estaba la luz y estalla las minas. Pulsa la palanca y enciende la luz. Vuelve a por más espíritu.

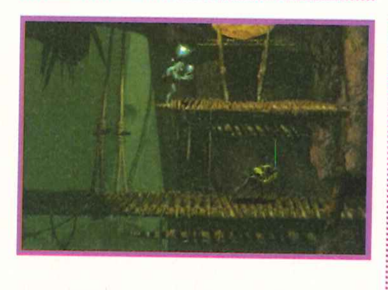


10- Sube hasta donde estaba la bolsa de carne y haz estallar las minas. Coge más carne y activa la palanca. Baja y entra en el tubo de la pantalla donde estaba el mudokon.



11- Nada más salir del tubo corre a la izquierda y salta a la plataforma. Dos paramites se descolgarán del techo. Sal por la puerta y habrás acabado. Entra en la puerta 2.

Puerta 2



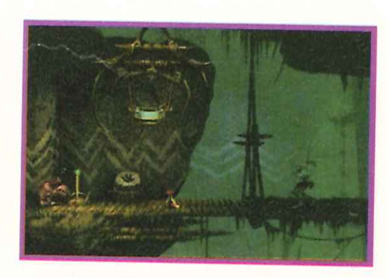
12- Asómate a la pantalla de la izquierda para provocar a un slig y que te siga. Vuelve para agarrarte a la plataforma sobre la que salis-te y sin perder un instante canta para poseer al slig.



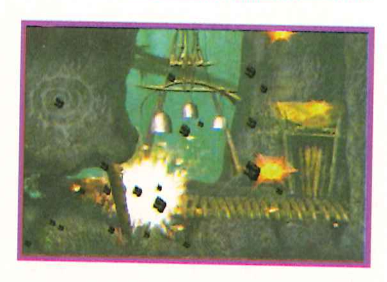
13- Úsa al slig para matar a su compañero en la pantalla de la izquierda y deshazte de él. Salta el abismo del saco.



14- Salta evitando las rocas a la vez que esquivas el ataque del murciélago agachándote. Ve a la izquierda sigilosamente.



15- Andando de puntillas acércate hasta la bomba y actívala. Gira hacia atrás y espera a que el slog estalle. Escucha el canto de la piedra y toca la palanca. Tienes que volver por el mismo camino.

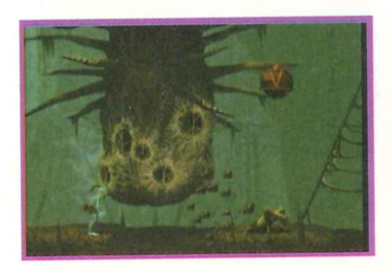


16- Ve agachado a la derecha y tira una piedra o un trozo de carne (lo que tengas) a la mina que hay en el corredor. Después posee las campanas y vuelve a la pantalla principal. Entra en la Puerta Tres.

Puerta 3



17- Baja y ve hacia la izquierda. Descubrirás que cuando pises la baldosa caerán rocas.

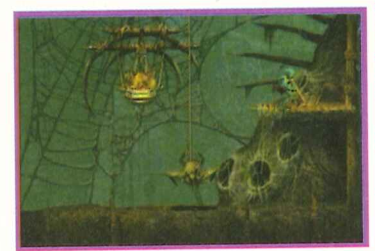


19- Ve a la derecha del todo hasta que llegues a la pantalla donde te aguarda la lámpara sagrada. Hay un paramita en el suelo y otro que bajará del techo. Haz que te sigan hacia la izquierda y aplástalos.





18- Haz que el paramita te siga y mátalo usando las rocas, pero no de la primera pantalla, sino de la segunda. Cuando lo hayas aplastado podrás volver y escuchar las campanas.



20- Puedes volver y encender en el fuego con la palanca. Saldrá otro paramita. Retrocede una vez más hacia la izquierda.

21- Canta para poseer las camapanas y salir. Entra en la Puerta Cuatro.





Puerta 4



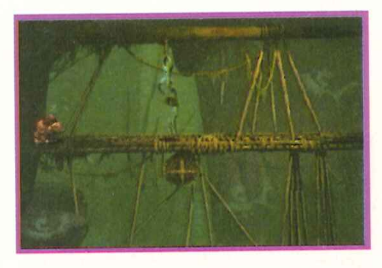
22- Ve hacia la derecha andando de puntillas y agáchate nada más entrar. Tocan más saltitos. Un truquillo: si pasas corriendo de la primera pantalla te pasarás el primer abismo sin que te toque nada. Puedes intentarlo también con los siguientes, pero vigila la posición de las bolas. Evita a los murciélagos agachándote y salta cuando la bola de pinchos esté justo en el fondo de la pantalla.



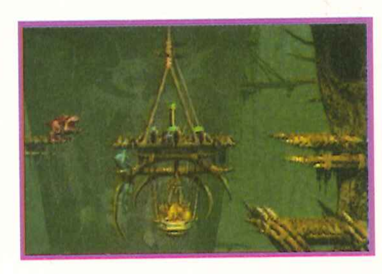
24- Desde aquí sube a la plataforma superior (echa de palos puntiagudos) y salta donde te esperan las bombas que debes desactivar. Basta con que desactives la primera (R,R,R,V,R,V,R,R,V). Activa la palanca y salta por encima de las otras dos. Entra en la pantalla de la izquierda con mucha cautela.



23- Vigila el movimiento de lor murciélagos y cuando completen su giro acércate agachado a la bomba y desactivala (R,R,V). Salta para subir a la plataforma superior.



25- Hay un slog durmiendo y una anilla. Acércate hasta la anilla y mira a la derecha. Cuélgate de la anilla y sin pensártelo, echa a correr.



26- Te quedarás colgando de la plataforma donde están las bombas. Al tirar de la anilla habrás abierto la puerta de salida, junto a la de dentrada, por lo que sólo tendrás que desandar el camino. Entra en la Puerta Cinco.

Puerta 5



27 - Ve a la izquierda rodando y con mucho cuidadito.



28- Verás la piedra de las campanas sobre una plataforma y un nido de avispas en el suelo. Del nido salen insectos periódicamente así que espera a que haya salido un grupo y asómate a la pantalla de la izquierda para hacer que el paramita te siga. Espera a pasar sobre el nido después de que salga el segundo grupo de avispas y apártate hacia la derecha lo suficiente como para que el paramita quede prácticamente encima del nido. Cuando las avispas le ataquen aprovecha para subir a escuchar la clave de las campanas. No pierdas un instante y rápidamente vuelve a la primera pantalla.



29- Ahora tienes que ir a la pantalla donde nos esperaba el paramita, así que repite la operación de pasar agachado entre los grupos de insectos. Baja hasta que llegues a una pantalla con un saco.



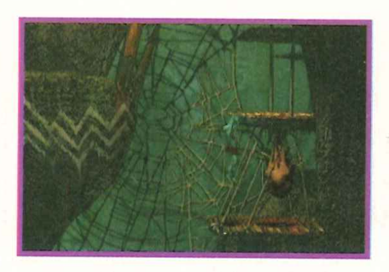
30- Coge un trozo de carne y salta hacia la izquierda.



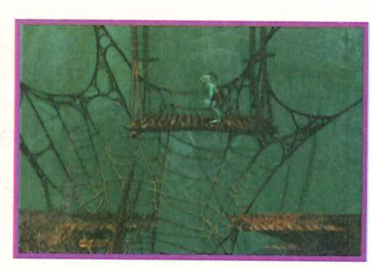
31- Hay un nido de avispas, un paramita y la palanca para encender el fuego sagrado. Baja y camina un poco hacia la izquierda para provocar que aparezca un segundo paramita. Rápidamente vuelve a subir. Tira el trozo de carne contra el nido, lo que hará que los dos paramitas vayan hacia allí y las avispas, vengativas, los eliminen. Ahora puedes bajar y tocar la palanca.



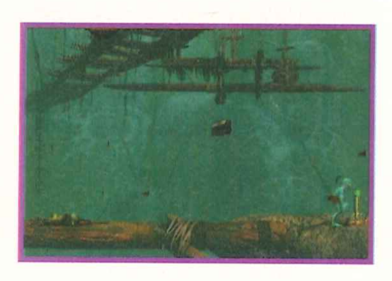
32- Vuelve a la pantalla inicial y sube.



33- Verás otro saco de comida. Coge un poco y sigue subiendo.



34- Sube a la plataforma superior para ir hacia la izquierda.



35- Al entrar estarás casi encima de una palanca y verás un paramita que te aguarda. Lanza el trozo de carne hacia la izquierda y tira de la palanca cuando el paramita esté más o menos bajo una sombra parpadeante. Caerá una roca del techo y lo aplastará. Si lo haces lo suficientemente rápido no se comerá entero el trozo de carne. Ve a la izquierda.



36- Hay otro paramita. Provócale para que te siga. Se quedará entretenido con la carne y le podrás aplastar con las piedras.



37- Ahora, si posees las campanas puedes salir del nivel. Pero a lo mejor quieres entrar en una sala secreta. Si es así, ve hacia la derecha.



38- Llegarás a una pantalla con un paramita y una plataforma flotante sobre la que hay un saco de carne. Sube a la plataforma y tira un trozo de carne a la izquierda. Mientras está entretenido dirígete hacia la derecha.



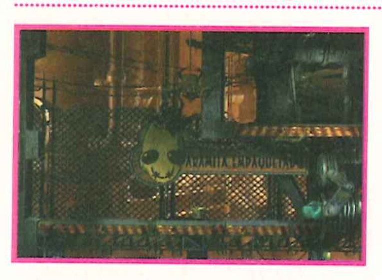
39- Hay un paramita, una baldosa interruptor y una piedra circular. Pisa la baldosa y date rápidamente la vuelta. La piedra empezará a girar acabando con todos los paramitas (y contigo si no te agarras a la plataforma de la bolsa de carne).



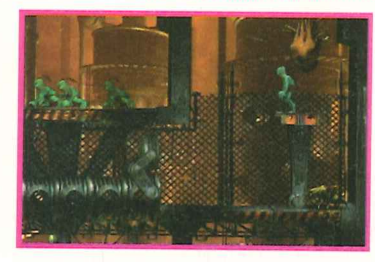
40- Vuelve a la pantalla de la roca y métete rodando por un hueco invisible a la derecha. Canta y accederás a un nuevo nivel secreto.



Área Secreta 15



41- Agáchate y echa a rodar tras el paramita que te da la bienvenida. Otros dos elemntos de estos se descolgarán del techo. Tú entra en el tubo y olvídate por ahora de ellos.



42- Sin pararte ni una sola vez debes salir del tubo y agarrarte a la plataforma con una bolsa de carne encima. Ahora pídele a un mudokon que te siga y rápidamente salta para que un trozo de carne caiga a los piés de los paramitas. Sin perder un segundo vuelve por la tubería.



43- Debes ser lo suficientementen rápido como para pedir al mudokon que te espere y volver mientras los paramitas se comen la carne. Repite la operación hasta llevar a los tres mudokons a la pantalla del portal. Después canta y cuando tus amigos se hayan escapado, haz lo propio. Sal por la puerta de las campanas. Entra en la Puerta Seis.

Puerta 6



44- Ve a la derechas dos pantalla corriendo detrás del paramita.



45- Sube a la plataforma (donde hay una bolsa de carne) y empieza a trepar.



46- Sigue subiendo hasta que des con otro paramita. Debes subir a la plataforma superior y de ahí avanzar dos pantallas a la izquierda.



47- Hay una piedra rodante que se pondrá en marcha en cuando te acerques a la palanca.



48- Corre hacia atrás y quédate colgado de la plataforma donde está el paramita. (Basta con que corras sin saltar).



49- Ahora ve a la izquierda para escuchar la piedra de las campanas (ya que estás, coge carne) y luego hacia arriba para activar la palanca.



50- Entra por el tubo que estaba junto al paramita. Te llevará al fondo de la pantalla, donde deberás entrar por el otro tubo.



51- Toca la palanca para encender la luz mágica y vuelve sobre tus pasos hasta la pantalla donde estaba la bolsa de carne y el paramita del pricipio.



52- Arroja hacia la derecha el trozo de carne que cojiste junto a la piedra. Salta y haz caer del saco más comida. Récogela rápidamente y ve a la izquierda.

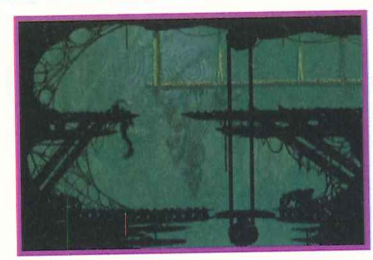


53- Tira la carne hacia la izquierda, lo que atraerá a los dos paramitas y te dará tiempo a subirte a la plataforma y desde allí cantar para poseer las campanas y salir por la puerta. Entra en la puerta final, la que acaba de abrirse.

Puerta Final



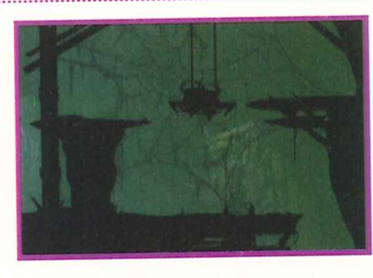
54- Entra en el tubo y sigue el único recorrido posible. De este modo podrás ver todos los peligros que te acechan en esta fase del juego... ¡Sufre! Sube en el ascensor hasta que no puedas más.



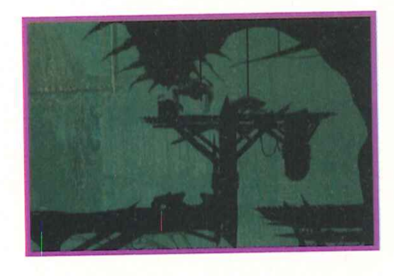
55- Del techo se descolgarán dos paramitas. Sin perder un segundo ve hacia la izquierda y engánchate en la plataforma. Sube y salta hacia la derecha a toda velocidad pues se descuelgan dos paramitas más.



56- Corre y salta sin parar hasta que llegues a una plataforma donde la única opción es subir. Hazlo.



57- No subas del todo, sólo asómate y verás como dos paramitas se descuelgan. Espera a que se vayan y aprovecha para trepar. Sube a la plataforma de la derecha desde la de la izquierda y asciende.



58- Ahora debes rodar bajo las piedras, subir a la plataforma y, sin dejar de correr, volver a rodar para pasar bajo otro estrechamiento. No te detengas, pues te perseguirán un buen montón de paramitas.



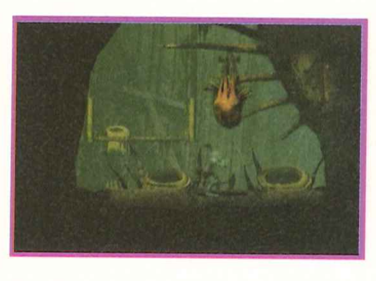
59- Salta el abismo y súbete a la plataforma de la izquierda, pero no pares, sigue corriendo en esa dirección.



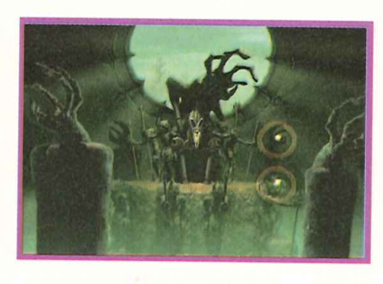
60- Nada más aparecer en esta pantalla debes rodar para no toparte con el techo y seguir sin parar.



61- Sigue corriendo hasta una pantalla en la que hay una plataforma con un tubo. Sube y métete en el tubo sin pensártelo ni media milésima de segundo.


62- Coge un trozo de carne y métete en el otro tubo.


63- Tira el trozo de carne a la derecha y cuando los paramitas se den un festín entra por la puerta.


64- Canta y atraviesa el portal. Disfrutarás de una precisosa animación y habrás ganado unnuevo poder.

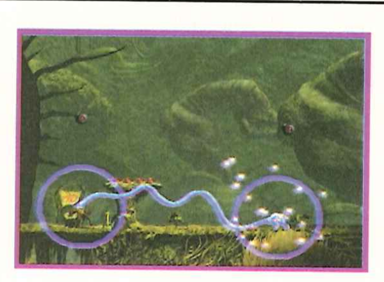


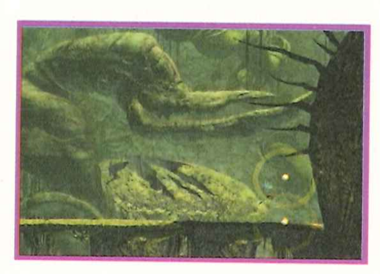


6. Regreso al Corral



1- Pasa de largo la entrada a los dos mundos.


2- Usa tu nuevo poder para deshacerte de la bombas, los sligs, y todos los obstáculos y avanza a la derecha.


3- Canta para abrir el portal y salta dentro de él.


4- Estás en los alrededores de las granjas. Empieza a trepar, majete.


5- Avanza a la derecha evitando ser detectado por los sensores.


6- Camina hacia la derecha. Te perseguirá un slog. No te detengas.


7- Sin pararte, salta y agárrate al saliente. Ahora salta para volver a la pantalla de los sensores. Salta para agarrarte a la plataforma superior y permanece inmóvil. La mina flotante acabará con el slog. Ahora vuelve a la pantalla del saliente y avanza a la derecha.


8- Ve muy despacito hasta la palanca que desactiva el laser de la parte de abajo esquivando los sensores de movimiento y la mina. Una vez hecho esto, entra en la misma pantalla, pero esta vez por abajo y, con cuidado, salta para hacer caer un par de rocas.

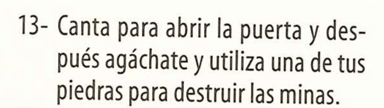

9- Utiliza una de las rocas para hacer explotar la mina y así no te tendrás que preocuparte de los sensores.

10- Sigue a la derecha y utiliza la piedra que te queda para hacer explotar una de las minas. Vuelve atrás para coger piedras y exlotar las minas que te cortan el paso. Coge alguna piedra más para el camino.


11- Pasa por debajo de la roca y rueda deprisa, mientras que el slog te persiga.

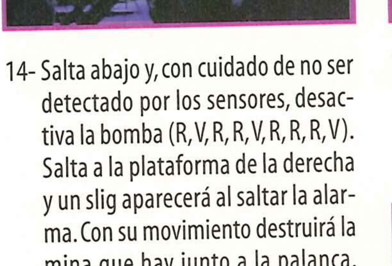

12- Pasa de largo la pantalla del slig y sube al siguiente saliente. Sigue hacia la derecha antes de que te vea el slig.




13- Canta para abrir la puerta y después agáchate y utiliza una de tus piedras para destruir las minas.



14- Salta abajo y, con cuidado de no ser detectado por los sensores, desactiva la bomba (R, V, R, R, V, R, R, R, V). Salta a la plataforma de la derecha y un slig aparecerá al saltar la alarma. Con su movimiento destruirá la mina que hay junto a la palanca. Vuelve a bajar y púlsala.





15- Pasa a la pantalla de la derecha y canta para hacer que el slog se enfade.



16- Retrocede y pasa de una plataforma a la otra para hacer que el slog explote con otra de las minas que hay en el suelo.



17- Ve donde estaba el slog y baja. Canta para abrir la puerta.



18- Dile al mudokon que te siga y ve a la izquierda.



19- Abre la puerta para salvarle y hacer desaparecer de este modo la verja eléctrica.



20- Pasa de largo la puerta y ve hacia la izquierda. Sigue hasta encontrar una de las máquinas que te dan bombas. Coge una y vuelve hacia atrás teniendo cuidado con la mina flotante.



21- Utiliza una de las minas (esperando con ella en la mano hasta el último momento) para acabar con el slig que hay en la plataforma superior. Pulsa la palanca y entra por la puerta que antes dejaste atrás.









7. Otra vez en la Granja



1- Corre hacia la izquierda tres pantallas hasta que encuentres una plataforma que te permita escapar del slig y el slog que te persiguen.



2- Ve a la izquierda y canta para liberar al mudokon.



3- Vuelve y posee al slig. Mata al slog y ve hacia la derecha acabando por el camino con todos los sligs que veas.



4- Después de pasar bajo dos cuchillas, entra en la pantalla de la derecha. Comienza a disparar hasta que terminen de salir todos los logs.



5- Continúa a la derecha, pulsa la palanca para abrir la puerta y deshazte del slig.



6- Una vez que estés en tu cuerpo, ve hacia la izquierda, consigue el espíritu de los anillos y acaba con las bombas de la pantalla anterior.



7- Vuelve a la derecha y pide a cada uno de los tres mudokons que hay en la zona que te sigan hasta la salida y canta para liberarles.



8- Ve a la izquierda y, después de volver a recoger el espíritu de los anillos, pasa rodando hasta la siguiente pantalla.



9- Utiliza el espíritu para acabar con las minas y el slig y sube a la plataforma de la izquierda para pasar a la siguiente pantalla.



10- Posee al slig y deshazte de él. Vuelve a por espíritu de los anillos y regresa a la misma pantalla. Pide al mudokon que te siga para alejarle de la bomba y haz que explote.



14- Vuelve a subir y camina por la plataforma superior. Aparecerán tres sligs, pero con tu nuevo poder acabarás con ellos muy facilmente. Sigue a la izquierda.



15- Salta las minas (no hace falta que las desactives) y vete corriendo hacia la izquierda.



16- Entra en la siguiente pantalla y salta a la plataforma superior al mismo tiempo que el slig que había en ella cae al suelo. Cuando éste mire a la izquierda, pulsa la palanca para que caiga. Oirás cómo se aplasta.



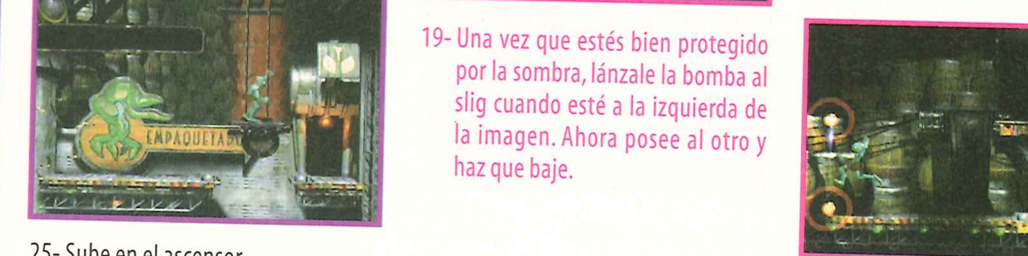
22- Sube y pasa a la siguiente pantalla. Canta para poseer a uno de los slig.



23- Destruye con él a los que encuentras en las siguientes dos pantallas teniendo mucho cuidado de no dañar a los mudokons.



24- Vuelve a tu cuerpo, reúne a los mudokons en la pantalla donde está su liberación y canta. Entra por la puerta de la izquierda.



25- Sube en el ascensor.

Área Secreta 16



11- Baja por la pantalla anterior, justo donde explotó la bomba.



12- Tira de la palanca. Debes liberar a los dos mudokons al mismo tiempo para recibir el "espíritu del rayo".



13- Vuelve y haz bajar al mudokon que antes dejaste arriba hasta llegar justo al lado de la palanca y canta para liberarlos a los dos.



Área Secreta 17



17- Salta tú también al agujero y anda de puntillas a la izquierda antes de que el slig que tienes más a la derecha se dé cuenta de que estás ahí. Cuando ninguno de los dos slig pueda verte, salta a la sombra de la parte inferior y, con mucho sigilo, continúa bajando.



18- Coge una bomba del aparato y sube arriba, (puedes ahorrártelo si ya tienes bombas).

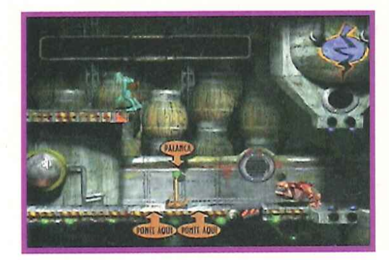


19- Una vez que estés bien protegido por la sombra, lánzale la bomba al slig cuando esté a la izquierda de la imagen. Ahora posee al otro y haz que baje.



20- Lánzale contra la bomba central y te habrás deshecho de tus tres enemigos de una tacada. Baja y canta para liberar a tus amigos.

21- Sube y canta para abrir el portal y salir de nuevo a la parte superior.



26- Corre para evitar que te coja el slog. Salta y agárrate a la plataforma.



27- Cuando aparezca el slig entra en su cuerpo y mata con él al slog. Sin salirte del slig, ve a la izquierda.



28- Mata a los dos slig con cuidado de no dañar al los mudokons.



29- Ahora libera al slig, vuelve a tu cuerpo y baja hasta donde están los mudokons para desde aquí poseer al slig de arriba.

30- Ve a la izquierda y acaba con el slig. Después vuelve a tu cuerpo.



36- Ve donde están los dos mudokons que antes has salvado de los sligs y agáchate tras el barril. Aparecerás en un nuevo área secreta.

Área Secreta 18



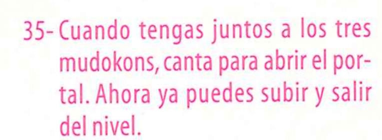
31- Ve a la pantalla del cartel, donde cuelga una anilla. Tira de la anilla y cae por la tramplilla que se abre.



34- Haz que el mudokon te siga para bajar a la pantalla inferior.

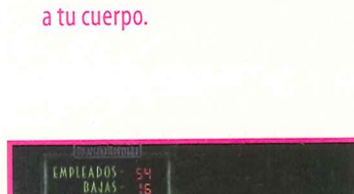


32- Estando agachado, desde el borde, lanza una bomba para que rebote en la pared y estalle en la esquina derecha, lo que hará volar por los aires a uno de los sligs. Ahora entra en el cuerpo del segundo y hazlo bajar.



35- Cuando tengas juntos a los tres mudokons, canta para abrir el portal. Ahora ya puedes subir y salir del nivel.

33- Elimina a los dos sligs teniendo cuidado con los mudokons y vuelve a tu cuerpo.

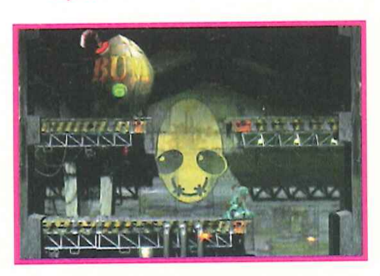




Área Secreta 19



37- Entra en el cuerpo del slig y hazlo bajar.



39- De nuevo en tu cuerpo, lanza bombas hacia abajo para acabar con los sligs que hayan quedado vivos.



38- Dispara rápidamente. Otros cuatro sligs caerán del techo sobre ti.



40 - Ahora puedes bajar y cantar para rescatar a tus amigos.



41- Al salir, lleva a los dos mudokons que salvaste al principio hasta el ascensor por el que llegaste.



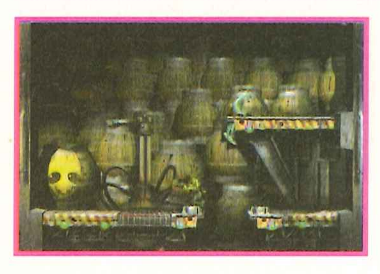
43- Ve a la pantalla donde eliminaste al slig usando a su compañero y agáchate tras el barril.



42- Hazlos bajar y canta para liberarlos.



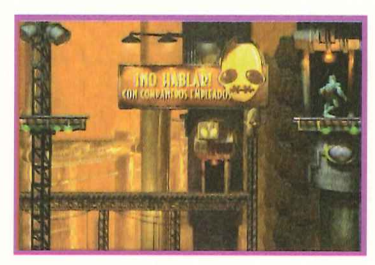
Área Secreta 20



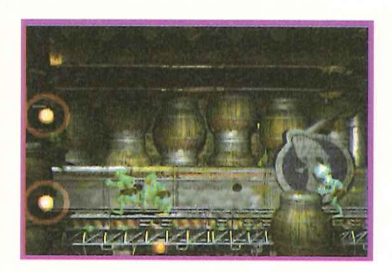
44- Baja rápidamente a la plataforma inferior y, cuando el slig baje, vuelve a subir tú. Posee el cueropo del slig y hazle bajar.



45- Dispara a los dos sligs y vuelve a tu cuerpo, baja, toca la palanca y canta para liberar a los mudonkons. Vuelve por el mismo camino.



46- Usa las puertas para moverte dos pantallas hacia la izquierda.



47- Pasa de largo la pantalla donde hay un portal y en la siguiente canta para salvar a los tres mudokons. Si te agachas tras el barril, habrás encontrado una nueva fase oculta.

Área Secreta 21



48- Entra en el cuerpo del slig y baja. Pide al slog que te siga y ordénale matar al slig de abajo.



49- Elimina al slog y vuelve a tu cuerpo. Pide a los mudokons que te sigan hasta abajo y sálvalos.



50- Vuelve a la pantalla donde estaba el portal que antes habíamos ignorado. Canta para abrirlo y salta dentro. Habrás retrocedido hasta la sala donde el mudokon te concede el poder del anillo. Dirígete hacia la izquierda.

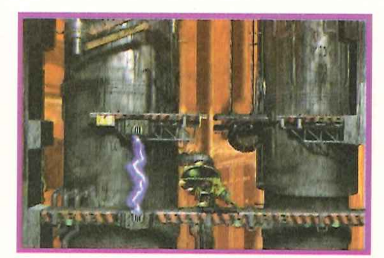


51- Camina sortenado todos los obstáculos hasta la puerta del Zulag 1. Entra por vbarias puertas. Serás llevado medioante una escena animada hasta el Zulag 2.

8. Zulag 2



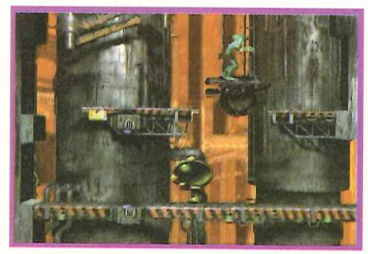
1- Camina con sigilo para subirte a la plataforma y entrar en el cuerpo del slig. Camina hacia la izquierda.



2- Código: L2-X, L2-Triángulo, L2-Triángulo, L2-X. Caerá otro slig. Acaba con él cuando baje. Vuelve a tu cuerpo.



3- Pon tu zarpa en el monitor de asistencia y visulaiza el mapa del nivel.



4- Ve a la habitación donde estaba la barrera y usa el ascensor para subir.



5- Hay tres puertas que te numeramos. Entra en la Puerta Uno.

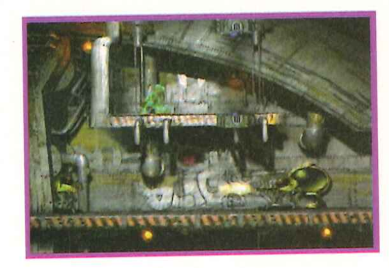
Puerta 1



6- Camina hacia la derecha.



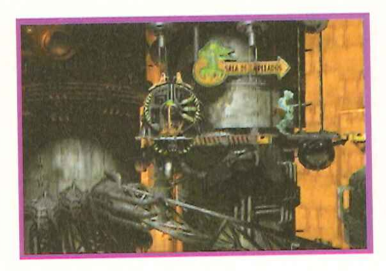
7- Cuando encuentres una pantalla con un cartel, súbete a la plataforma de la derecha y tira de la palanca. Un ascensor bajará con un slig. Baja rápidamente y salta para quedarte agarrado al borde de la plataforma, pero sin llegar a subir. Cuando el slig baje, tú debes subir y desde ahí cantar para poseerlo. No te despistes ni un pelo.



8- Usa al slig para dar el código de seguridad y desactivar la barrera que detiene al mudokon. Aparece un slig que debes ametrallar. Después recupera tu cuerpo.



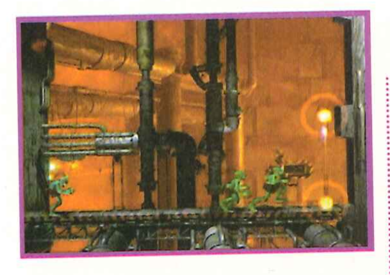
9- Ahora debes rescatar a los tres mudokons del nivel, pero a los tres a la vez para recibir tu poder especial. Así que ve a buscarlos. Hay uno en la primera pantalla.



10- Sube en el ascensor y pulsa la palanca. Ahora anda hacia la derecha.



11- Usa tu poder para destruir todos los obstáculos de la pantalla. Si bajas un momento aparecerá otro slig. Súbe rápido y entra en su cuerpo. Ve a la derecha.



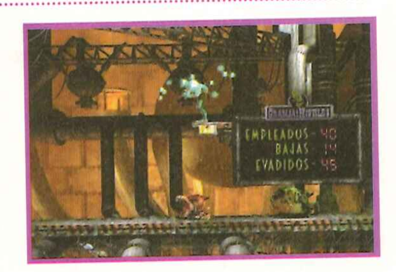
12- Acaba con el slig y vuelve a tu cuerpo. Ahora puedes cantar para liberar a los mudokons y volver a la puerta por la que entraste para concluir el nivel.



Puerta 2



13- Entra en la Puerta Dos. Nada más pasar, echa a correr a la derecha para que no te coja el slog.



14- Salta para agarrarte a la plataforma y entra en el cuerpo del slig. Pide al slog que te siga y ve a la siguiente pantalla.



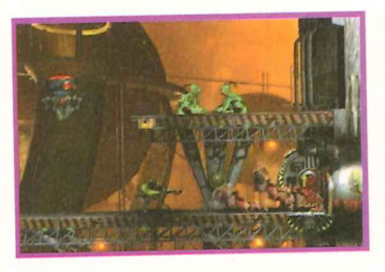
15- Ordena al slog que ataque (L1-X) al slig que hay al otro lado de la tubería y luego pídele que vuelva a tu lado (L-1-Cuadrado). Dispárale.



16- Vuelve a tu cuerpo. Avanza pasando agachado por la tubería y coge granadas.



17- Entra y provoca al slig para que te siga. Regresa deprisa a la pantalla de la tubería y vuelve sobre tus pasos por la plataforma superior. LLegarás a la pantalla de la máquina expendedora de bombas.



18- Entra en el cuerpo del slig y avanza hacia la derecha. Al acercarte al túnel de la derecha saldrá una jauría de slogs. Acaba con todos ellos y después activa la palanca. Destruye ahora al slig.



19- Vuelve junto a los mudokons y llévalos hasta la máquina expendedora. Canta para salvarlos y vuelve a la puerta de entrada para concluir el nivel.

Puerta 3



20- Entra en la puerta 3 y camina hacia la derecha.



21- Salta dos minas y sigue.



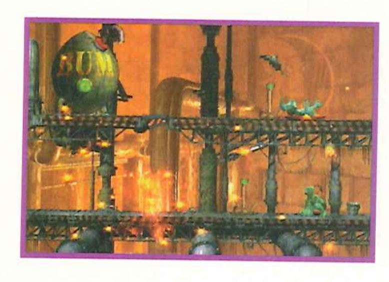
22- Pasa del largo al slig dormido.



23- Sube a la plataforma superior y continúa hacia la derecha.



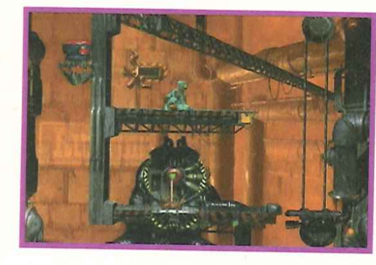




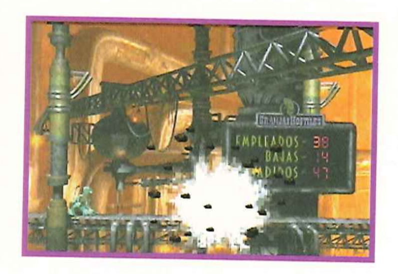
24- Coge bombas si no tienes y colócate a la derecha de la palanca, justo en posición de activarla. Despierta al slig diciendo cualquier cosa menos hola. Sin moverte, lanza una bomba tirando del pad hacia abajo. Después ira de la palanca y la bomba caerá haciendo explotar al slig. Baja y activa la palanca inferior.



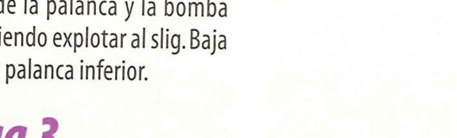
25- Aparecerá un ascensor en la pantalla de la derecha. Sube con él.



26- Sube a la plataforma y lanza una granada para acabar con el slig y tira de la palanca.



27- Baja y coge más bombas para hacer estallar las dos granadas que saltaste al principio. Reúne a los dos mudokons en esta misma pantalla y canta para liberarlos. Vuelve a la salida y se habrá abierto la puerta del Zulag 3.



9. Zulag 3



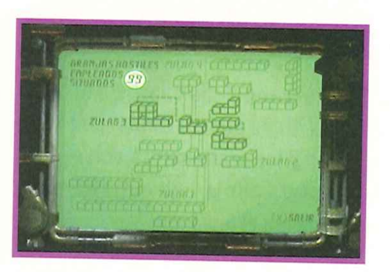
1- Hay un slog dormido. Camina con sigilo hacia la izquierda.



2- Despierta al slig dormido y vuelve hacia la derecha para subirte a la plataforma y entrar en su cuerpo. Pide al slog que te siga y ve la derecha.



3- Azuza al slog contra el slig que duerme, después llámale a tu lado y destrúyele. Despréndete del cuerpo del slig.



4- Ve a la derecha y chequea el mapa de la zona. Después acciona la palanca de la derecha pasando bajo el tubo.

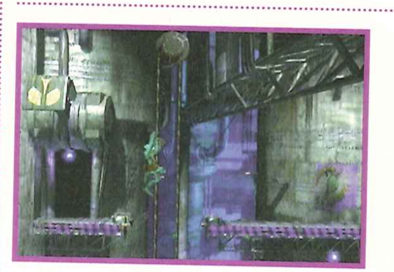


5- Vuelve donde dormía el slig y usa el ascensor para subir.



6- Hay tres puertas, entra por la Puerta número 1.

Puerta 1



7- Salta y camina con sigilo hacia la derecha.



8- Camina de puntillas junto al slig dormido y súbete a la plataforma de la derecha. Si no tienes granadas, saca una de la máquina y espera a que el slig se vaya de la habitación para cogerla. Sigue a la derecha.



9- Lanza la granada contra el robot de seguridad. Deberás tenerla en la mano unos cinco segundos para conseguir que estalle. Entra en el cuerpo del slig y activa la palanca.



10- Vuelve hacia la izquierda y destruye al slig durmiente. Después deshazte del slig poseído.



11- Baja donde está el mudokon, pero no te descuelgues, retrocede. Ahora desciende una pantalla más.

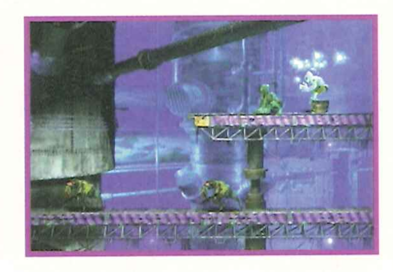




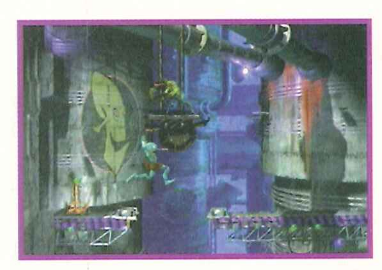
12- Para llegar hasta la plataforma inferior debes ir saltando de izquierda a derecha teniendo cuidado con los trozos de carne y, a veces, cogiendo carrerilla. Baja una pantalla más.



13- Vete a la izquierda. Cuidadín.



14- Posee y destruye a los sligs. Sigue avanzando hacia la izquierda.



15- Salta y activa la palanca para que baje el ascensor e inmediatamente ve a la izquierda para que no te pille el slig que va dentro. Súbete a la plataforma de la pantalla de la derecha y espera a que venga el slig. Poséelo y destrúyelo.



16- Dirige a los tres mudokons de esta planta hacia el ascensor y sube con ellos. Pasa de largo la pantalla del anillo de pájaros y llega hasta la pantalla de arriba. Ve a buscar al mudokon que dejaste en la derecha y baja con los cuatro hasta el anillo.

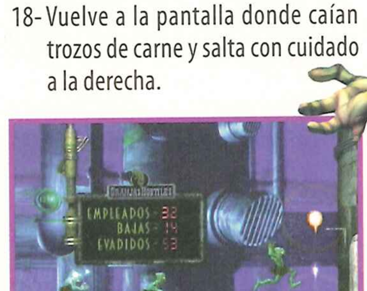


17- Canta para liberar a tus colegas y habrás ganado el poder especial.

18- Vuelve a la pantalla donde caían trozos de carne y salta con cuidado a la derecha.



19- Limpia la pantalla con tu poder especial y sigue a la derecha.



20- Canta para salvar a tus amigos y vuelve a la salida.



Puerta 2



21- Salta por encima de la mina cuando esté abajo y pulsa la palanca. Sube rápidamente a la plataforma, pues la mina de la derecha empezará a moverse. Sáltala también y ve a la siguiente pantalla.



22- Camina con sigilo hasta el borde y salta a la plataforma donde duerme el slig. Salta de nuevo y quédate agarrado al borde del abismo. Cuando el slig se de la vuelta, ve a la derecha.



23- Sube a la pataforma y salta a la de la derecha. Lánzale una bomba al robot guardián y canta para que el slig se caiga por el abismo. Activa la palanca y harás bajar un ascensor.



24- Vuleve hacia atrás y lánzale una granada al slig dormido. Después salta y activa la palanca. Vuleve hacia el ascensor y sube.



25- Toca la palanca para abrir la puerta de salida y coge granadas si te hacen falta.



26- Vuelve a la primera pantalla y usa las bombas contra las minas flotantes. Si las lanzas cuando están cerca del suelo será más fácil. Ahora puedes ir a buscar a los mudokons y finalizar el nivel.

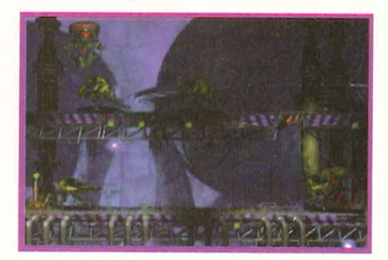
Puerta 3



27- Ve a la derecha e ignora muy sigilosamente a los slig y a la palanca.



28- Sube a la plataforma y entra en el cuerpo del slig.



29- Vuelve a la pantalla de la izquierda y tira de la palanca haciendo que los sligs caigan. Dísparalos uno a uno y después vuelve a tu cuerpo.



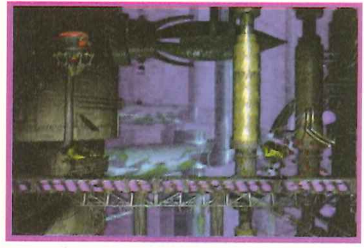
30- Ve a por el mudokon y pídele que te sigua hasta la trampilla desde donde cayeron los sligs. Déjale allí y pulsa la palanca para que caiga. Ahora puedes llevarle hasta el portal de la derecha del todo. Tú entra por la puerta.



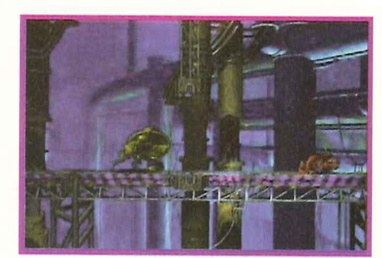
31- Coge granadas si te has quedado sin ninguna y desciende.



32- Posee a un slig, destruye a su compañero y pulsa la palanca. Ve hacia la derecha.



33- Cuando dispares al slig caerán otros tres más que matarán al tuyo. No te preocupes y espera pacientemente hasta que entren en tu pantalla. Ahora podrás poseerlos hasta que sólo quede uno. Avanza con él a la derecha.

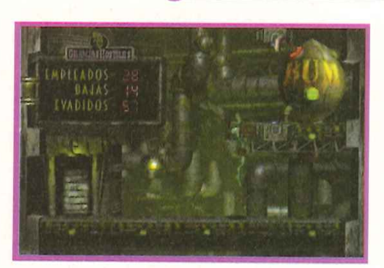


34- Habla para que el slog se desintegre en la barrera eléctrica. Después da el password y sigue a la derecha.



35- Dispara al slig con cuidado de no dañar a los mudokons y vuelve a tu cuerpo. Dirígete hasta los mudokons y canta para salvarlos. Ahora puedes salir por la puerta y entrar por la que acaba de abrirse.

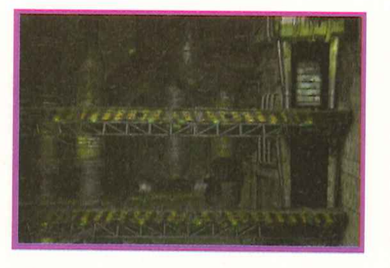
10. Zulag 4



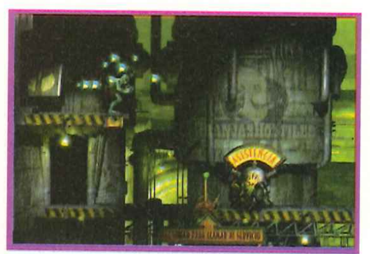
1- Comienza a ascender con cuidado de no tocar la barrera que porotege a la máquina de bombas.



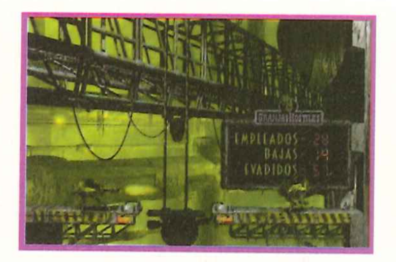
2- Camina a la derecha con sigilo para no ser detectado por los dos sligs.



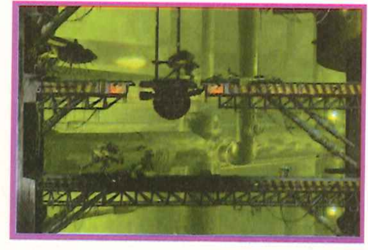
3- Entre usted por esta puerta.



4- Asómate a la siguiente pantalla y llama la atención del slig para que te siga (o usa la palanca). Súbete a la plataforma de la izquierda y entra en su cuerpo. Llévale a la derecha.



5- Dispara al slig que duerme y baja en el ascensor.



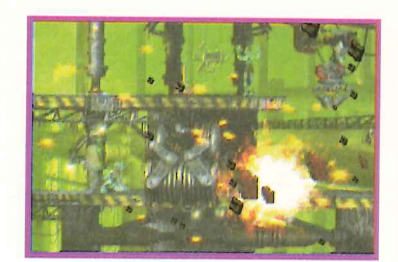
6- Acaba con los dos sligs disparando rápidamete de derecha a izquierda . Vete para la derecha.



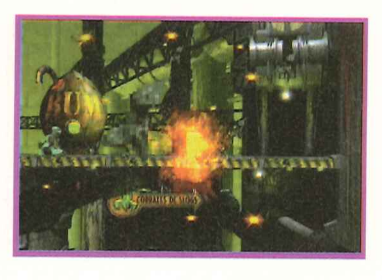
7- Dispara al slig. Aparecerán dos más, destrúyelos y ve a la izquierda para acabar con el que vigila al mudokon.



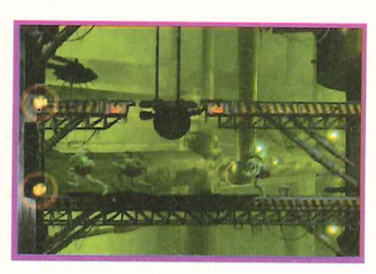
8- Recupera tu cuerpo, baja hasta donde está el mudokon y ve a la derecha por el camino de abajo.



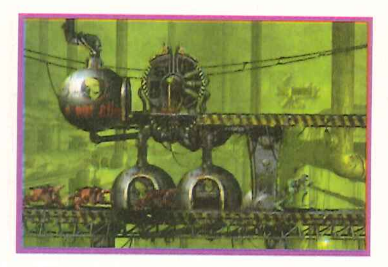
9- Arroja una granada al slig que duerme. Ahora puedes pasar por la tubería y desactivar la barrera eléctrica con la palanca.



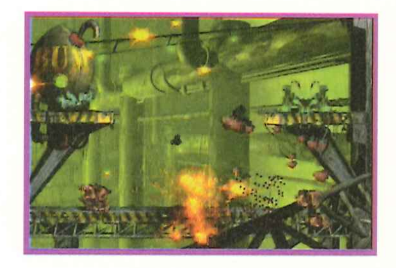
10- Ve a la pantalla de la derecha con mucho sigilo y arrójale una bomba al slig guardián. Aprovecha para coger más granadas.



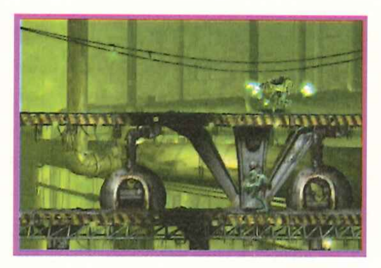
11- Salva a los dos mudokons en el portal de la izquierda y después sal por la puerta del lado derecho.



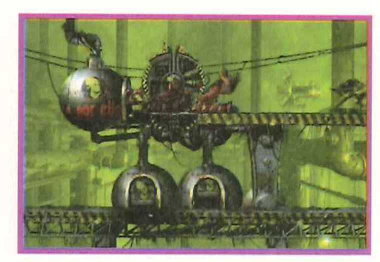
12- Estás en los dominios de los slogs, así que echa a correr. Eso sí, en cada pantalla por la que pases se unirá un perseguidor a la caza.



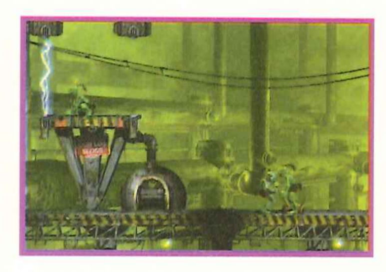
13- Salta para agarrarte a la plataforma donde esperan dos mudokons. Deberás usar las granadas contra la ristra de slogs que te ha perseguido, así que salta hacia la plataforma de la derecha y lánzales granadas hasta acabar con todos. Si alguno queda debajo de tu plataforma no podrás alcanzarle, por lo que tendrás que arrojar la granada y rápidamente cambiar de plataforma para que te sigan y estallen. Después ve a la izquierda por el camino de abajo.



14- Entre en el cuerpo del slig y camina hacia la izquierda.



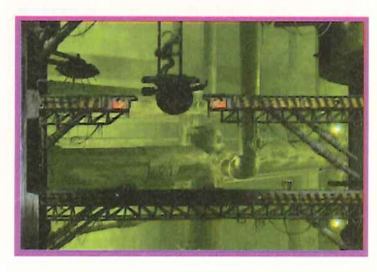
15- Dispara como un poseso a todos los slogs que salgan. Cuando te acerques a la palanca aparecerá otro por sorpresa. Debes acabar con él y activar la palanca. Vuelve a tu cuerpo serrano.



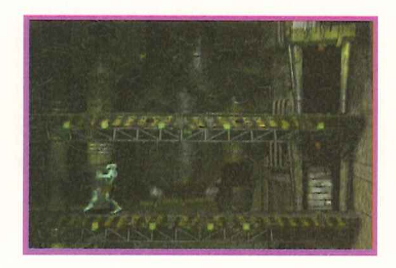
16- Pídele a los mudokons que te sigan hasta la pantalla donde hay una palanca en el suelo y un mudokon atrapado entre dos rayos. Activa la palanca y rescata al mudokon.



17- LLeva a tus tres amigos hasta la primera pantalla y canta para salvarlos. Sal por la puerta.



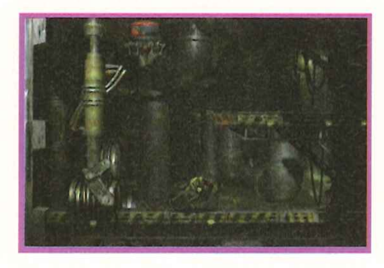
18- Guía a los dos mudokons de este nivel hasta la salida, si no los has salvado antes y usa el ascensor para volver a subir.



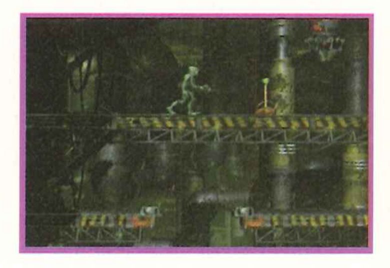
19- La puerta de arriba se habrá abierto, pero para subir debes caminar con sigilo a la izquierda.



20- Entra en la pantalla andando de puntillas y salta para quedarte agarrado al borde del abismo. Cuando el slig se dé la vuelta camina tras él y quédate escondido en las sombras.



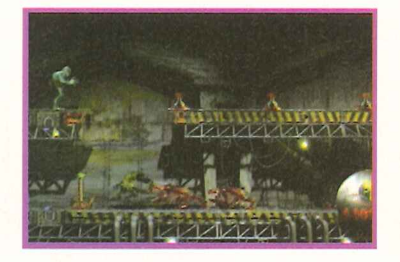
21- Espera a que el slig se vaya para quedarte colgado de la plataforma superior y cuando el slig de arriba se dé la vuelta camina tras él para quedarte nuevamente escondido en las sombras.

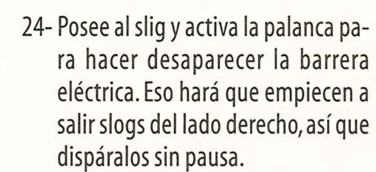


22- La palanca desactiva la barrera que protegía la máquina de bombas. Sigue a la derecha y entra por la puerta.



23- Ve hacia la derecha sin preocuparte de las bombas.





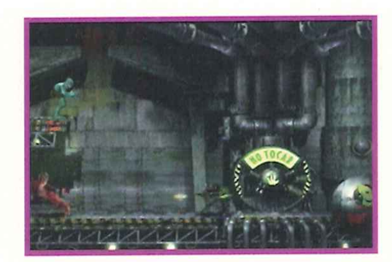
24- Posee al slig y activa la palanca para hacer desaparecer la barrera eléctrica. Eso hará que empiecen a salir slogs del lado derecho, así que dispáralos sin pausa.



25- Ahora vuelve a la izquierda y usa al slig para tirar de la otra palanca. Aparecerá un slog por el lado izquierdo y otro por el derecho alternativamente. Puedes intentar acabar con todos. También puedes activar la palanca y correr con el slig hasta la derecha del todo para que te siga el slog y te mate. Al volver a tu cuerpo corre rápidamente a la izquierda antes de que te pille el slog y agáchate para atravesar la pared de la izquierda.



26- Un mudokon te dará el poder del anillo.





27 Asómate a la derecha y úsalo para limpiar la pantalla que se habrá llenado de sligs. Vuelve a por más.

29- Ahora usa el poder del anillo para destruir las dos granadas que están en el suelo. Baja de la plataforma para provocar al slig y al slog y rápidamente vuelve a subirte. Posee al slig y mata a todos los slogs que salgan. Después destruye al slig y pulsa el botón que pone "No Tocar". Habrás cortado casi toda la energía de las Granjas.



28- Avanza una pantalla más y límpiala de sligs. Vuelve a por más poder del anillo.

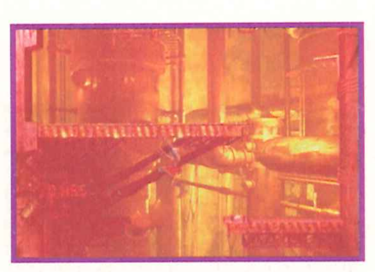


30- Pasa por la puerta y camina hacia la derecha.

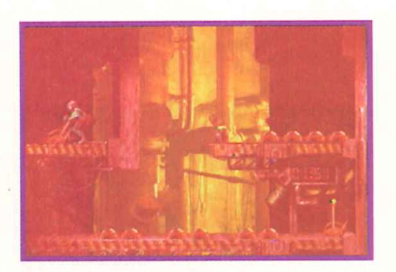
11. La Sala de Juntas



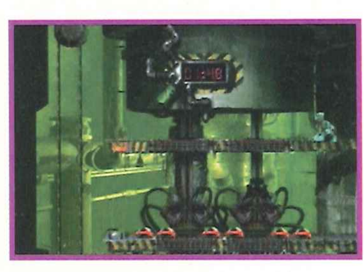
1- Entra por la puerta y, sin dejar de correr, déjate caer por la siguiente plataforma.



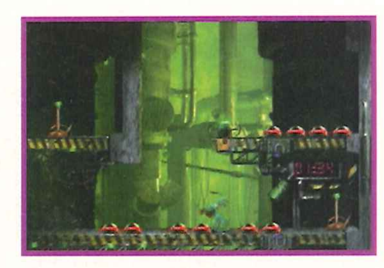
2- Ahora puedes bajar por el borde de la última plataforma o intentar entrar en el final secreto. Para esto salta hacia el reloj de la izquierda y agáchate.



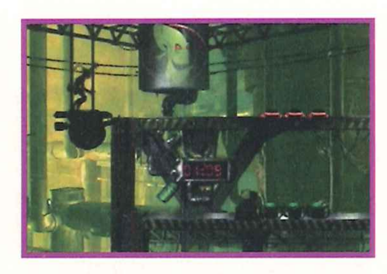
3- Según caigas, pulsa la palanca que desactivará la barrera eléctrica de abajo y ve a la izquierda.



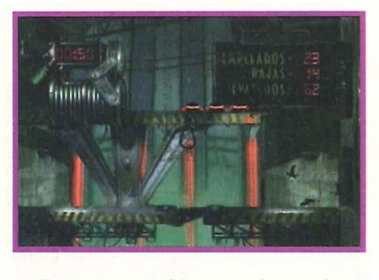
4- Rueda bajo las cuchillas. Quédate en el borde de la plataforma y baja para ir a la derecha saltando las minas y esquivando los trituradores.



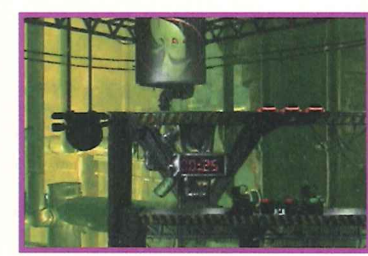
5- Salta todas las minas, dale a la palanca y vuelve por el mismo camino. Habrás activado un ascensor por el que debes bajar una planta. Un consejo: salta cuando la cuchilla más cercana a ti empiece a subir.



6- Tienes que saltar tres minas y sólo podrás hacerlo con carrerilla, así que, con el botón de correr pulsado, agáchate para rodar bajo el estrechamiento e inmeditamente salta.

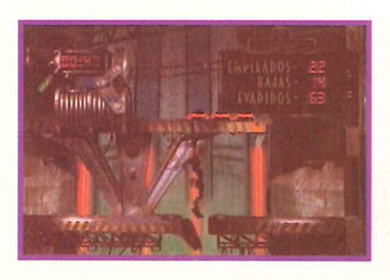


7- Tienes un papelón parecido: agacharte y saltar. Baja y ve a la izquierda.



8- Desactiva las tres minas y pide al mudokon que te siga. Sálvalo.



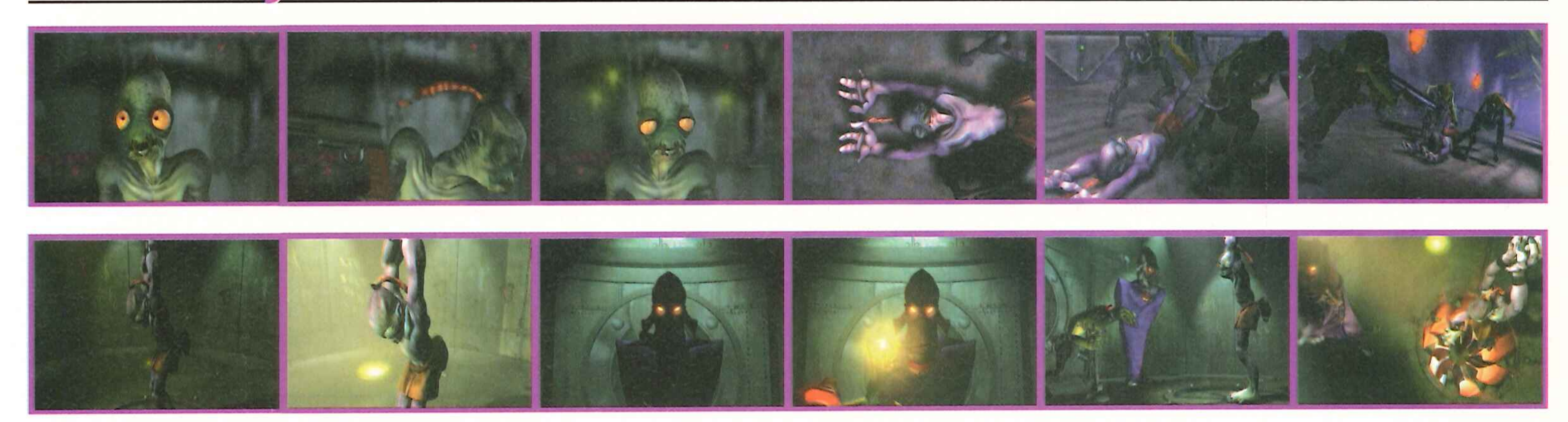


9- Habrás ganado un poder especial, pero espérate. Tira de la anilla para caer por la trampilla.



10 - Activa la palanca y usa tu poder para deshacerte de todos tus enemigos...

Toda una carga



El mal final...



...y el buen final.



Final Fantasy VII

Disco 1

1.Preludio.

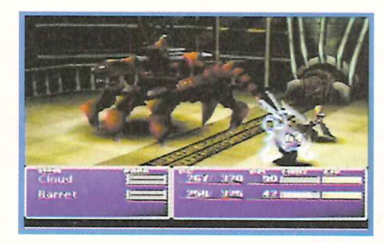
Hola. Mi nombre es Cloud. Y estoy aquí para contaros mi historia. Hace tiempo formé parte de las tropas de Soldado, ejército a las órdenes de Shinra, una poderosa compañía eléctrica que suministraba energía a la metrópoli de Midgar a base de explotar el planeta. Luchábamos contra Avalancha, un grupo rebelde que se formó con un objetivo: acabar con Shinra.

Un día decidí cambiar de bando y me alisté como mercenario en Avalancha. ¡Qué más daba una causa que otra, mientras hubiera dinero de por medio!









2. Colocar la bomba en la planta de poder de Mako nº1.

Esta fue mi primera misión cuando me alisté en Avalancha. Todo ocurrió de la siguiente forma. Tomamos el tren subterráneo de esta gran urbe llamada Midgar, salimos impetuosamente y seguí las órdenes del líder de Avalancha, Barret, que para algo era quien me iba a remunerar por el encargo.

Derroté a los 2 guardias que me salieron al paso, recogí las pociones que transportaban, abatí a algunos guardianes más y me reencontré con los otros miembros de Avalancha: Biggs, Wedge y Jesse. Pasamos la puerta del noroeste, Barret se unió a mí, y volví a conversar con los miembros de Avalancha para abrir las puertas. Entré por la segunda, hablé con Jesse y bajé por el ascensor. Después bajamos por las escaleras, tomamos la puerta de la izquierda y seguimos a Jesse.

Tras encontrar otra poción, nos metimos por una tubería y descendimos por otra escalera cercana. Cogí la materia de recuperar energía y, en la siguiente área, coloqué la bomba, lo que activó la alarma de emergencia.

Tras luchar contra un gigantesco escorpión mecánico, al que mis rayos le provocaron un cortocircuito, comenzamos la huída antes de que la bomba estallara en 10 minutos, no sin antes ayudar a Jesse a zafar su pierna de la escalera. Justo en el momento en que conseguimo salir de allí, la planta Mako nº1 explotó en mil pedazos.

3. Las vigiladas calles de Midgar

Nos cobijamos en un refugio, pero comenzó a arder y tuvimos que salir corriendo. El equipo se separó, quedando para coger el tren más tarde. Me topé entonces con una florista, Aeris: su cara me sonaba, y noté una química especial entre nosotros, pero se marchó en cuanto le compré una rosa. Una sensación recorrió mi cuerpo: de algún modo sabía que volvería a verla.

Poco después un grupo de guardias me persiguió por las calles de Midgar. Al principio luché contra ellos, pero luego, al amontonarse tantos, les eludí saltando sobre el tren a su paso por el puente. En su interior me esperaban mis cuatro compañeros.







Barret estaba especialmente enfadado por mi tardanza y me sermoneó (era un hombre de carácter tozudo). Charlé con Jesse mientras me enseñaba un mapa de la red ferroviaria de Midgar.

4. Polémicas en la base de Avalancha.

Bajamos del tren y tiré hacia la izquierda, llegando así a la base de Avalancha, no sin antes hablar con un chico situado junto a una torre cercana y guardar mi aventura en memoria.



Mientras tanto, Barret limpió de chusma el bar para que entráramos. En el interior me llevé una grata sorpresa: Tifa, mi gran amiga de la infancia, estaba allí. A su lado se econtraba una niña pequeña, Marlene, a la que Barret cogió cariñosamente. Le di la flor que acababa de comprar a Tifa, y Barret nos llamó para la reunión. Después de que Tifa me sirviera una copa, bajé al sótano por el pequeño ascensor disimulado en la máquina de pinball.

Abajo discutí otra vez con Barret sobre si habíamos luchado contra alguien de Soldado o no. Yo estaba seguro de que no, pero no lograba entenderme con él. Teníamos muchas disputas y estaba harto de su carácter autoritario, así que decidí cambiar de aires.

Pero Tifa salió detrás de mí y me pi-

FINAL FANTASY VII

CRATER
CUEVA DE MATERIA 1
SABIO CHOCOBO
POSADA DE ICICLE
BOSQUE GOBLIN
CIUDAD HUESOS
WUTAI
CUEVA DE MATERIA 3
KALM
MIDGAR
CIUDAD COHETE
COREL DEL NORTE
COSTA DEL SOL
CUEVA DE MATERIA 4
NIBLEHEIM
GRANJA DE CHOCOBOS
JUNON
MINA DE MITHRIL
AVIÓN HUNDIDO
CUEVA DE MATERIA 2
GOLD SAUCER
FUERTE CONDOR
CAÑÓN COSMO
VENDEDOR DE ARMAS
TEMPLO DE LOS ANCIANOS
GONGAGA
SUBMARINO HUNDIDO
MIDEEL

EL MUNDO DE FINAL FANTASY VII

dió que no dejara Avalancha.

Para evitar que me fuera, me habló de un suceso que vivimos en nuestra juventud: me recordó el día en el que le conté a Tifa mi deseo de unirme a Soldado, momento en el que también le prometí que la ayudaría siempre que estuviera en apuros... Decidí regresar

Barret remuneró mi trabajo con 1500 gil. Bueno... por lo menos ya tenía algo de dinero. Permanecí atento al tutorial sobre el uso de la Materia y, antes de que nos fuéramos a la estación para coger el tren subterráneo, decidí darme un garbeo por los alrededores a ver si encontraba algo interesante.

Me dirigí al edificio de tres plantas que había al sur del bar y subí a la segunda, donde encontré otro punto donde guardar mi historia, junto a un Eter y Materia. Bajé a la primera planta, donde aproveché para equiparme un poco mejor. Luego me dirigí a la tienda de Materia y allí compré Hielo y Fuego.

5. Mi caída en el regreso a la planta de Mako nº1

Ya en el tren, Barret, tan engreído como de costumbre casi le casca a un pobre tipo. Un error desconocido accionó la alarma de pasajeros no identificados y tuvimos que ir pasando de vagón







en vagón rápidamente para saltar finalmente del tren con urgencia.

Fuimos al Sur hasta que unos guardias nos impidieron el paso. Luchamos contra ellos, pero si insistíamos en continuar adelante nos salían más y más. Las continuas batallas nos sirvieron para acumular experiencia y hacernos más fuertes, pero tuvimos que ceder en nuestro empeño y volvimos atrás. El camino estaba bloqueado por un campo láser, así que nos arriesgamos a bajar por un oscuro hueco que había a la izquierda. Luego bajé por las escaleras situadas a la izquierda de Jesse y regresé a un lugar idéntico a donde habia colocado la bomba. Allí tuve una visión: contemplé a Tifa viendo la agonía de su padre.

Al salir subí por las escaleras y utilicéel ascensor para llegar a un nuevo piso donde Tifa, Barret y yo nos dividimos para pulsar simultaneamente los 3 paneles de control. Era cuestión de sincronizarse, y no nos costó mucho lograr abrir la puerta. Cuando parecía que todo había salido sin demasiadas complicaciones, nos vimos sorprendidos por varios grupos de guardias que surgían por todos lados. Al frente de ellos estaba nada menos que el Presidente de Shinra en persona.

Tras soltarnos una larga parrafada, el muy canalla se marchó en su helicóptero, enviando al tiempo a un engendro mecánico a por nosotros. Afortunadamente, los eficaces rayos lo reventaron, originando un hueco en el suelo por el que caí al vacío. Pensaba que aquello era el fin pero...



6. Persecución en la Iglesia.

¿Dónde estaba? ¿Cómo demonios había llegado allí? ¿Y quién era esa chica cuyo rostro había visto en alguna parte? Ah! ¡Pero si era el borracho del suburbio! ¿O no...? Me encontraba muy aturdido a causa de la fuerte caida y no podía coordinar bien..

Al principio aquella chica se enfadó conmigo pero finalmente todo se aclaró y recordé que era la persona a la que le había comprado antes una flor. Se llamaba Aeris, y justo cuando estaba presentándose apareció un tal Reno acompañado de sus escoltas. Huímos.

Los soldados nos perseguieron y, al disparar, acertaron en Aeris, que cayó rodando al sótano de la iglesia. Subí corriendo las escaleras. Allí había unos barriles, pero como intuía que Aeris era una chica fuerte y además la había equipado con el aro de titanio, le grité que se diera prisa. Cuando me alcanzó, los despistamos al colarnos por el agujero del tejado de aquella iglesia.

Me explicó que esos hombres eran los Turcos, una organización de Shinra envuelta en asuntos turbios que querían reclutarla en Soldado. Vaya lío con tanto apelativo ¿no? ¿Por qué demonios querrían a una florista? No lo descubriría hasta más adelante. De momento, lo mejor era salvar la partida en el punto que encontré hacia la izquierda de la iglesia.

7. La acogedora casa de la madre de Aeris.

Nos encaminamos al pueblo que había al noroeste, donde lo primero que hice fue hablar con el hombre de la tubería próxima a la entrada. Después compré elementos y materia en las tiendas.

Una vez listo fui a la derecha para llegar a la casa de Edelmyr, la madre de Aeris. Tras descubrir que Aeris me consideraba su guardaespaldas, pasé la noche allí y tuve un sueño que rememoraba la ocasión en la cual mi madre me aconsejó tener una novia mayor que yo



para que cuidara de mí. Al despertar, una de mis paranoias afectó mi cabeza y decidí ir solo al sector 6 para encontrar a Tifa, por lo que salí de la casa sigilosamente, sin correr ni hacer ruido para que Aeris no me pillara.

Fui al jardín para recoger un par de objetos. Nada más abandonar la ciudad fuí a la izquierda, por un agujero que había en el muro y ¡que sorpresa! Aeris estaba allí, esperándome.

Aparte de regañarme me preguntó si podía venir conmigo, cosa que acepté por el gran coraje que había demostrado. La siguiente localización nos costó un buen rato atravesarla, ya que tuvimos que subir y bajar por varias rampas que alguien había improvisado con chatarra, pero fimalmente llegamos a unos columpios. Cuando nos encontrábamos reposando un rato, vimos pasar una carreta en la que me pareció ver a Tifa. Que extraño... La seguimos, primero hacia la derecha y luego arriba y llegamos a un extraño mercado.


Suburbio

8. El insólito Mercado Muro.

Tenia un gran mercado ante mí, así que, tras descansar, me suministré de todo tipo de elementos y optimicé mi armamento comprando uno superior y vendiendo el viejo. Salvé mi aventura.

Fui a un bareto y pedí un "sushi" que, al no estar preparado por gente con dotes culinarias, sabia a rayos. Después fui hacia abajo a la entrada del mercado, y me encaminé hacia la dere-


Mercado Muro 1

cha, donde encontré un local un tanto extravagante que tenía toda la pinta de ser un club nocturno.

Hablé con todos los hombres que estaban allí y uno me aportó valiosa información sobre Tifa, que parecía estar retenida en algún edificio de aquel lugar. Recorrí todo el mercado en dirección norte y llegué al final de la zona. Allí estaba la mansión de Don Corneo, una especie de "capo" que tan sólo dejaba entrar en su casa a bellas mujeres. Evidentemente yo no iba a permitir que Aeris se introdujera allí sola, así que se nos ocurrió una idea estrambótica: ¡dis-





frazarme de chica!.

Me dirigí a la tienda de ropa que había visto al pasar. Para conseguir el vestido, la dependienta nos pidió el favor de que dialogáramos con su padre, el cual estaba en el tugurio emborrachándose. Razonamos con él y Aeris le pidió un traje elegante y reluciente para mí. Regresé a la tienda de ropa, donde la dependienta agradeció nuestra gentileza. Pero faltaba algo para redondear mi aspecto... Me faltaba una peluca , así que fui al gimnasio a por una.

Para conseguirla tuve que ganar al Gran Hermano en una jovial competición de flexiones. Parecía difícil, pero en cuanto le pillé el tranquillo la prueba estuvo "chupada". Ya lo tenía todo para cambiarme, así que regresé una vez más a la tienda de ropa y me puse aquel bochornoso traje de algodón,


Mercado Muro 2

¡menuda pinta tenia! Aeris también cambió su indumentaria por un precioso conjunto rojo.

Entramos en aquel nebuloso edificio, donde el recepcionista nos pidió que esperáramos. Pero no le hicimos caso y subimos por las escaleras al piso superior. Luego entramos por la tercera puerta, la que se encontraba al final. Bajamos unas oscuras escaleras que llevaban a... ¡La cámara de torturas de Don Corneo! Y en tan lúgubre sitio se hallaba Tifa, muy sorprendida al vernos.

Tras divers chistes por mi apariencia, nos presentamos en la recepción de Don Corneo. Este gordo apestoso buscaba novia y por eso retenía a chicas jóvenes y guapas. Escogió a Tifa mientras yo estuve siendo acosada -perdón, acosado- por un numeroso grupo de secuaces desesperados. Tras hablar con ellos para darles largas e intentar razonar con el otro secuaz que veía la televisión, indagué un poco y finalmente me harté del ridículo disfraz. Al quitármelo descubrieron que era un chico y, como se avalanzaron sobre mí, no tuve más





remedio que darles una buena tunda.

Regresé a la sala de torturas a liberar a Aeris y luego volví a entrar por la puerta del centro, donde encontré a Don Corneo totalmente desenfrenado y a la pobre Tifa huyendo despavorida. En unos segundos conseguimos poner a Don Corneo entre la espada y la pared, y allí mismo nos confesó el motivo de sus perversas acciones.

Al parecer, Shinra estaba intentando acabar con el grupo de rebeldes Avalancha de una vez por todas infiltrándose en su guarida. Aprovechando un pequeño despiste nuestro, Don Corneo nos hizo caer en una trampa...

9. La feroz batalla en la Base Avalancha.

Mi intuición presagió una malvada escena en la que se mostraban las intenciones del presidente Shinra: destruir el sector 7 para luego culpar a Avalancha.

Caímos en las contaminadas alcantarillas de Midgar, donde nos enfrentamos a un bicho maloliente al que no le









habíamos caído nada bien, pero su especial sensibilidad al fuego nos ahorró muchos disgustos.

Salimos al exterior y nos vimos en el viejo cementerio de trenes. La primera parte del cementerio era algo complicada de atravesar, así que, por lo que pudiera ocurrir, salvé mi historia para tomármelo con calma.

Tras subir y bajar por los techos de varios vagones y por la estructura de hierro retorcida que se alzaba en el medio, logré pasar a la siguiente parte del cementerio, no sin antes recoger las diversas pociones que se ocultaban en el interior de algunos vagones y en un bidón. Para superar la segunda parte, entré en las locomotoras de ambos trenes para moverlos. Una vez colocados en la posición adecuada y saltando de uno a otro llegué a la parada de la estación y, a la izquierda , encontré la base de Avalancha, donde ya estaba transcurriendo la batalla en la torre, que afortunadamente todavía seguía en pie.

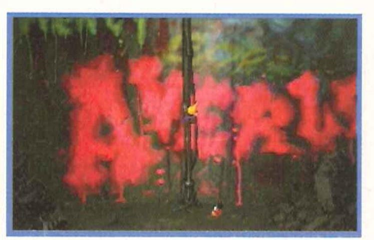
Miramos arriba y mis ojos presenciaron atónitos la caída de Wedge, ese gordito bonachón de Avalancha. Aeris se quedó cuidando de él mientras Tifa y yo subimos por el generador de poder. En el camino de subida encontramos a Jesse y Biggs, que también habían sido heridos. Pero no podíamos entretenernos: teníamos que prestar ayuda a Barret.

Al llegar a la azotea pasó volando el helicóptero de Shinra, del que saltó Reno, un peligroso enemigo que colocó una bomba y con quien disputamos un fiero combate, pero no pudimos evitar que activara la bomba. Dejó un par de veces inmóviles a mis compañeros con un rayo paralizador, pero yo pude devolverles a su estado normal atacándoles. Al verse perdido, Reno huyó y Tifa intentó desactivar la bomba, pero le fue imposible. Entonces regresó el helicóptero de la corporación Shinra con Aeris a bordo como rehén. Todo estaba perdido: el helicóptero logró escapar y en cuanto la bomba hizo explosión nos agarramos a un cable, protagonizando una espectacular escena. La torre había caido, y con ella todo el sector 7.

10. La conmovedora historia de Aeris.

Nos desplomamos en Makoro, pero ¿y el resto? Dónde estaban Marlene,







Jesse, Biggs, Wedge y todas las demás personas del sector 7 que estaban en la Torre de la base de Avalancha? No sabíamos nada de ellos, pero probablemente estarían muertos.

Barret lo lamentó y se enfureció al máximo, pero teníamos la esperanza de que al menos Marlene se hubiera salvado. Volvimos a la casa de la madre de Aeris (Sector 6) y nos contó una intensa historia que explicaba el extraño pasado dela joven florista: ella era en realidad su madre adoptiva, pero había criado a Aeris como si fuera su propia hija. Todo fue fruto de la casualidad: años atrás, encontrándose su marido fuera de casa, recibió una carta con la noticia de su regreso para las vacaciones. Cuando acudió a la estación a esperarle, su marido no llegó en el tren. Ella iba todos los días a la estación con la esperanza de que volvería, y uno de esos días fue testigo de la muerte de una mujer quien, antes de morir, le rogó que cuidara de su hija que se encontraba con ella. Se hizo cargo de la niña y, con el tiempo, comprobó que Aeris tenía poderes espéciales, ya que en realidad era descendiente de los mismísimos Ancianos. Shinra descubrió los podres de la niña e intentaron alistarla en su ejército, pero ellas siempre se habían opuesto a ello.

Al narrarme esta historia, mi cuerpo palpitaba de emoción. Sin yo quererlo, me estaba implicando de lleno en esta aventura.

Instantes despiués, Barret subió al piso de arriba de la casa, donde se encontraba su propia hija, Marlene. Ví cómo se abrazaba a ella emocionado. Decidí dormir hasta la mañana siguiente. Ya había tenido suficientes emociones por un día...

Por la mañana, Tifa se sentía culpable injustificadamente por lo que le había ocurrido a Aeris. Salimos decididamente a rescatarla y nos dirigimos al Mercado Muro. Allí hice una visita al gimnasio y uno de los mozos que entrenaba me recomendó ir al establecimiento "Machine & Gun" para comprar

unas baterías de zinc. Tras esta adquisición me metí por un tramo situado junto a una tubería a la derecha, en la parte más alta del pueblo. No me costó encontrarla porque había unos chavales jugueteando en los alrededores.

11. El complejo rescate de Aeris.

Escalé por el cable y encajé una de las baterías en la corriente para hacer funcionar los artilugios eléctricos durante unos instantes. Cuando se puso en marcha la hélice, salte sobre ella y continué mi camino hacia la siguiente batería. Para saltar a un cable que oscilaba como un péndulo tuve que ser paciente, y me costó varios intentos agarrarme a él. El mejor momento para saltar era un poco antes de aproximarse del todo, casi cuando estaba justo encima mío. Activé la última batería, bajé por la tubería de la izquierda y volví a subir, esta vez sin desviarme.





Irrumpimos en el edificio de Shinra. Queríamos subir a la planta 59, así que utilizamos el ascensor principal, que se volovió loco, parándonos en cualquier piso. En lugar de bajarnos, seguimos montados y eliminábamos a los enemigos que nos esperaban en cada planta. Por supuesto, entre pelea y pelea yo me acercaba a la consola de mandos para indicar al enloquecido ascensor que quería seguir subiendo.

Una vez en la planta 59, nos deshicimos de unos guardias que había junto a las escaleras y conseguimos la llave de acceso para entrar en el ascensor de cristal. Subí a la planta 60, donde tuve que utilizar unas estatuas como escondrijo para poder pasar al lado derecho de la habitación sin que las patrullasnos vieran. Luego subí por las escaleras hasta la planta 61.

Un hombre me preguntó sobre Aeris, pero no le respondí nada. Así logré que me diera la tarjeta para la planta 62. En ella hablé con el alcalde Domino, que estaba un poco "quemado" por el trato que le daba Shinra, así que contesté a su fácil pregunta *(NOTA: esta pregunta es aleatoria en cada partida, pero basta con seleccionar una detrás de otra hasta que sea la correcta. La única diferencia es que si se acierta a la primera se consigue la materia Elemental).*

El alcalde me dio la tarjeta de la siguiente planta y una materia que me equipé en un suspiro. La planta 63 tenía su truco: encendí la computadora y me otorgó la posibilidad de abrir 3 puertas. Primero abrí la de arriba a la derecha y luego, en ese mismo pasillo, la última de abajo. Esto me permitió entrar en una habitación y recoger el cupón A. Luego subí por el conducto de aire que había en la misma habitación, doblé para meterme por arriba y salí a otra habitación donde recogí el cupón B. Luego, a la izquierda, abrí la tercera puerta para entrar en otra habitación donde estaba el cupón C. Finalmente regresé al conducto de aire, escabulléndome por el lado derecho, y cambié los cupones en la computadora por 3 elementos super útiles, en especial la materia Todos.

En la planta 64 descansé y salve mi aventura, examiné las puertas del baño y encontré diversos elementos. En la 65 habían un montón de cofres bloqueados, lo que me dio que pensar. Entré en la habitación circular, la analicé y me di cuenta de que era una réplica a escala de la ciudad de Midgar, pero que faltaban varias zonas.

Me dirigí a la habitación superior de la izquierda y abrí el primer cofre. Dentro había una de las piezas que faltaban en la maqueta. La coloqué en su sitio y se desbloqueó otro cofre. Ahora todo estaba claro y ya sóolo tuve que ir pacientemente encajando cada pieza.

El último cofre que abrí fue el situado junto a las escaleras, el cual contenía la tarjeta con la que accedí a la planta 66. Pero la puerta de la sala principal estaba bloqueada, así que fui al aseo y trepé para entrar por una rejilla. Desde el conducto pude ver una reunión. En ella el presidente Shinra dejaba claras sus intenciones de no reconstruir el sector 7 y desveló, junto con el científico de Shinra, Hojo, asuntos relativos a la personalidad de Aeris.

Seguí a Hojo subiendo a la planta 67, destapé el cofre donde se hallaba la materia de Envenenar y subí en el elevador. ¡Hojo se disponía a fusionar a Aeris con una bestia parecida a un león! Menos mal que Barret disparó con su brazo-pistola a la bóveda y la bestia escapó, avalanzándose contra el científico Hojo. Después pedí a Tifa que cuidara de Aeris, pues un arduo combate estaba a punto de comenzar.

12. Nuevos amigos y enemigos en el edificio Shinra

La desconocida bestia... !sabía hablar! y, sorprendentemente, se ofreció voluntaria para ayudarnos. No tenía nombre pero la habían identificado como Red XIII. Entonces apareció H0512, un duro enemigo que batimos con armas de largo rango, ya que sus sicarios -a los que no dudaba en reanimar si habíamos terminado con ellos– se colocaban siempre en primer plano, evitando cualquier ataque directo. Centramos por ello todos nuestros ataques en él, utilizando sobre todo ataques mágicos como Rayo o Fuego.

Tras reventar al adversario nos quedamos Barret, Red XIII y yo con Aeris y Tifa en el ascensor de la planta 66. Subí por la rejilla y, tras esto, el asustado asistente de Hojo me dio asustado la tarjeta para la planta 68. Cogí las pociones y fui a la cita del ascensor de la planta 66, pero al llegar fuimos capturados por Ruudo, el vil miembro de los Turcos, quién nos llevó a presencia del presidente de Shinra.







El malvado dueño de la poderosa organización nos reveló que lo que más deseaba era llegar a un paraíso llamado la "Tierra Prometida". Me metieron en una celda junto a Tifa. Me preocupé por la situación de mis amigos y les pregunté a través del tabique. Dormimos un rato para "cargar las pilas", y al despertar a la mañana siguiente descubrí con sorpresa que la puerta de mi celda estaba abierta, y que el guardia que nos vigilaba yacía en el suelo.

Avisé a Tifa, le quitamos la llave al fiambre y liberé al resto. Barret se quedó y Red XIII salió delante. Subimos por el ascensor a la planta 68, pasamos a través de unas luces verdes que no nos dañaron en contra de lo que pensábamos y subimos a la planta 69, donde encontramos al presidente Shinra ¡muerto!

Todos los indicios apuntaban a un tal Sefirot como autor del asesinato, ya que su espada estaba clavada en el cadáver. Apareció Rufus, el hijo del presidente Shinra y tomó la investidura delante nuestro, sin mostrar el más mínimo dolor por la muerte de su padre y vaticinando un reinado de terror aún más terrible que el de su progenitor.

Mandé a mis compañeros al ascensor, pues quería hablar personalmente con Rufus. Sospechaba que sus intenciones eran similares a las de Sefirot y quizá ambos planeaban apoderarse de la Tierra Prometida. Así que nos enfrentamos cara a cara y, modestia aparte, no fue muy difícil hacer que se largara en el helicóptero presa del pánico. No obstante, esa especie de pantera negra que había a su lado me dio algún que otro problema, sobre todo porque podía lanzar un hechizo de protección que impedía que mis ataques a ambos fueran todo lo fructíferos que deberían. Por eso me centré en la pantera, y una vez eliminada ésta, el resto fue pan comido.

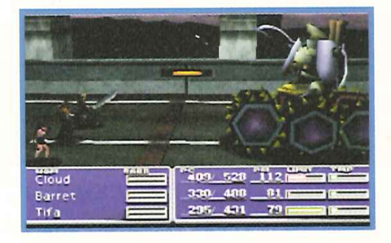
Mientras tanto, el resto del equipo tuvo que batirse en varias luchas sucesivas mientras bajaban por el ascensor. Primero les atacó un enorme robot que

además de encontrarse lo sufuciéntemente lejos como para que no le hicieran daño los ataques normales, era inmune al Veneno. Fue una suerte que Barret estuviera con ellos, ya que era el único que podía atacar a distancia.

Como la mayoría de los engendros mecánicos que habíamos encontrado, era especialmente sensible al Rayo, así que utilizaron el hechizo con fruición y lograron vencerle. Pero antes de que les diera tiempo de recuperarse, otro robot, esta vez volador, les atacó sin miramientos. La batalla se desarrolló de manera muy similar a la anterior, con ataques a distancia y rayos continuos.

13. La autopista hacia el Mundo Exterior.

Volví sobre mis pasos y me encontré a Tifa esperándome. Bajamos al "hall" de entrada del edificio, donde seguimos





a Aeris. Entonces, rodeados por las tropas de Shinra, conseguí montarme en una deslumbrante moto mientras que mis compañeros lo hacían en un viejo coche y se inició una vibrante persecución por la autopista de Midgar.

Ataqué constantemente a todos los villanos moteros que se acercaban al coche de mis amigos con aviesas intenciones. Además de darles con la espada, me echaba sobre ellos para hacerlos derrapar. Dejaron de seguirnos, pero al instante comprendimos por qué: vimos un tanque motorizado que escupía fuego por sus cañones.

Tras el susto inicial decidimos combatirlo con Rayos. Además, sí que era sensible a los ataques directos, así que a pesar de su tamaño ,no nos costó demasiado acabar con él. Ahora teníamos que ir tras Sefirot para impedir su malvado plan, comenzando así una nueva parte de la colosal aventura que viví. La historia no había hecho más que empezar...

14. Mi tortuosa historia en Nibelheim.

Tras hablar con mis compañeros y elegir quienes ibamos a formar el grupo nos encaminamos hacia el sur, alejándonos de Midgar. Me encontré disfrutando de la fabulosa música que sonaba en el mundo exterior. Había salido de Midgar y tenía ante mí un mundo entero por explorar.

Primero fuimos a Kalm, un pueblo situado al noreste de Midgar y, en la posada, les conté a mis nuevs amigos mi antigua relación con Sefirot como compañero de guerra en Soldado. Le admiraba, anhelaba ser como él, y les conté cómo en una misión viajamos a Nibelheim, mi ciudad natal. Recordé que tras una lucha increible en la que vi asombrado combatir a Sefirot por primera vez, entré en casa de Tifa para tocar en el piano la pegadiza melodía principal de un fantástico videojuego llamado «Final Fantasy» (cruz, cuadrado, triángulo, L1+triángulo, L1+cuadrado, cruz,









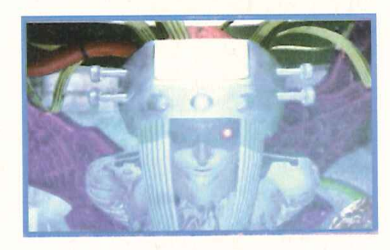
cuadrado, triángulo, círculo, cruz, cuadrado, cruz). Los días de conservatorio que viví en mi infancia permanecen latentes en mi mente. Seguí narrando mis vagos recuerdos de aquella misión.

Sefirot y yo proseguimos el viaje en busca del reactor Mako del monte Nibelheim. ¡ Y Tifa era nuestra guía en la expedición! Nos encaminamos hacia el reactor, con tan mala fortuna que se rompió el endeble puente que estábamos cruzando y caímos en unos arbustos. ¡Menos mal! Cuando nos recuperamos vimos una cueva y nos metimos en ella. Teníamos que buscar un camino que se dirigiera hacia el reactor, que se encontraba al norte, así que seguimos siempre en esa dirección. Una vez llegados a nuestro destino, entramos en la estructura. Seguí a Sefirot hasta una extraña habitación plagada de habitáculos que parecían cámaras de criogenización. Hablé con Sefirot varias veces y me ordenó que mirara una de las cámaras. ¿Qué horror era este? ¿Cómo puede un ser humano degenerar hasta el punto de lo que allí pude ver?

De repente, Sefirot se encolerizó y comenzó a sospechar que quizás él también había sido producto de un experimento, ya que definitivamente no era un ser humano normal. Para comprobarlo se encaminó a la mansión que se encontraba en la parte norte del pueblo de Nibelheim, antigua base de Shinra. Lo encontré en una biblioteca oculta tras un panel secreto que había en el dormitorio que se encontraba hacia la derecha del amplio hall de entrada. Tras noches enteras de insomnio y desesperada búsqueda entre los volúmenes de la biblioteca, lo confirmó angustiado: aquellos libros con el contenido de antiguos proyectos de Shinra recogían una curiosa coincidencia entre el nombre de su madre y el de un proyecto del reactor de Mako. A la mañana siguiente, cuando volví a la biblioteca a través de la puerta secreta, me llamó traidor de repente.

Tantas revelaciones le habían trastornado el cerebro. Me anunció que se iba a buscar a su madre. Yo me preocupé, ya que en su estado era capaz de





cualquier cosa. Y efectivamente, cuando salí de la mansión vi mi pueblo natal, Nibelheim, ardiendo por los cuatro costados. Varios habitantes habían sido asesinados. Tras intentar ayudar a un aldeano buscando en la casa que estaba a mi derecha, me dirigí al Reactor de Mako, ávido de venganza. Allí encontré a Tifa llorando por la muerte de su padre a manos de Sefirot. ¡Qué terrible! Enfurecida, empuñó una espada y se abalanzó sobre Sefirot, pero todo fue inútil: Sefirot era mucho más fuerte, y Tifa acabó rodando por las escaleras. Tras auxiliarla, fui en busca de ese monstruo desequilibrado... Pero nu pude recordar cómo terminó aquel encuentro. Yo seguía vivo y a Sefirot se le había dado por muerto. Eso era imposible... las cosas no cuadraban...

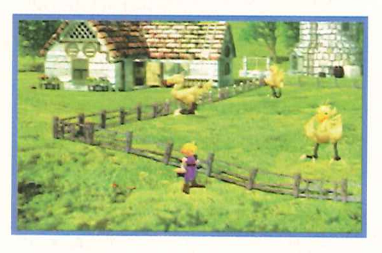

Kalm

15. La hilarante Granja de Chocobos.

De vuelta al mundo real y dejando a un lado mis recuerdos, Tifa me entregó un aparato denominado PHS que servía para ponerme en contacto con mis compañeros en cualquier momento de la aventura y comprobé que, en general, los habitantes de Kalm agradecían mucho la energía de Mako que les abastecía Shinra.

Cogí varios Eter en los armarios de las casas y caminé por el mundo exterior hacia el este, hasta que llegué hasta una curiosa granja de chocobos. Me comuniqué con el chocobo parado en el







corral y, tras deleitarme con una graciosa y dulce danza, me regaló la materia para invocar a Choco/Mog, que equipé de inmediato.

Mi intención era atravesar el pantano, para lo cual necesitaba un chocobo, así que me dirigí al establo donde un hombre con sombrero de paja me vendió la imprescindible materia "Atrae Chocobo" y unas verduras para llamar la atención de estas curiosas aves.

Salí de nuevo al mundo exterior dispuesto a conseguir un chocobo. Para ello tenía que andar sobre la hierba verde clara a la espera de que apareciera uno para capturarlo. En los combates, los cochobos aparecían acompañados de su conocida melodía (y de algunos enemigos) y el truco para atraparlos consistía en darles de comer verdura mientras me encargaba del resto de oponentes. Como todo en la vida, la paciencia y perseverancia eran el secreto del éxito y, tras comporbar que la calidad de la verdura estaba en relación con el tiempo que el chocobo estaba entretenido, no tardé mucho en encontrarme montado a lomos de uno de estos simpáticos animales.

Me dirigí hacia el sur, donde rondaba una monstruosa anaconda que, si no llega a ser por la velocidad del chocobo, hubiera terminado con todos nosotros. Llegué a una cueva que hacía las veces de entrada a las minas de Mitrilo. La primera vez que entré ví a otra anaconda empalada merced a la increible fuerza de Sefirot. Nos quedamos sobrecogidos, pero decidimos entrar de nuevo y aventurarnos en las oscuras cavernas.

16. Mina Mitrilo + Fuerte Cóndor.

Dentro de la Mina Mitrilo, tras coger un Eter que había al nordeste y trepar por unas ramas para coger la materia Largo Rango, me topé con Ruda, Elena y Tseng de los Turcos. Ellos también perseguían a Sefirot, y Elena comentó que el maníaco se dirigía al puerto de Junon, no muy lejano a la mina. Cuando terminé de hablar, encontré un cofre al norte y un poco más allá una Poción S.

Salí de la mina por el mismo sitio que Tseng y pude ver en la lejanía la estatua de un enorme pájaro. Se trataba sin duda del Fuerte Condor, una pequeña aldea excavada totalmente en la roca. A ella nos dirigimos.

Hablamos con todo el mundo y compramos bastantes cosas. Descansamos en unas camas muy mullidas y luego subimos a lo más alto para hablar con un hombre que nos explicó que Fuerte Condor era un foco rebelde a Shinra, pero que no tenían las tropas necesarias como para detener sus ataques. Al final me pidió dinero y, como era por una buena causa, le di todo lo que pude, aunque en ese momento no entendí realmente porqué le estaba dando tal cantidad de pasta...





Y ahora, ¿dónde demonios teníamos que ir? Miramos nuestra posición en el mapa y fuimos al punto más cercano al noroeste, al puerto de Junon.

17. Bienvenido a los enredos de Bajo Junon.

Una vez en Junon, bajamos una escalinata y llegamos hasta una pequeña playa, donde observamos a una niña jugando con un delfín. De pronto, un horrible monstruo volador hizo su aparición, dejando inconsciente a aquella niña, así que no tuvimos mas remedio que abatirlo. Con la materia Largo Rango recién equipada y Barret en el grupo, pudimos atacarle a distancia sin





problemas a pesar de que podía volar. Aunque utilizaba su fuerza para desatar un feroz oleaje sobre nosotros, su golpe más molesto era una especie de burbuja que succionaba los puntos de golpe y de la que no podíamos escapar así como así. Era necesario que algún miembro de nuestro equipo lanzara un conjuro mágico sobre nosotros para destruirla.

Terminamos con él rápidamente, pues no había tiempo que perder: Priscila -así se llamaba la chica, como supimos después- se estaba ahogando, y





tuve que reanimarla haciéndole el boca a boca: llenaba de aire mis pulmones al máximo, para luego soltarlo en su interior. Fue cuestión de hacerlo unas cuantas veces, y finalmente se recuperó.

Esa noche, mientras descansaba en la posada, tuve una especie de pesadilla relacionada con Tifa. A la mañana siguiente el pueblo esperaba impaciente la llegada de Rufus, el nuevo presidente de Shinra. Bajé de nuevo a la playa, donde Priscila me entregó una materia (Shiva) y un silbato para llamar al delfín. Su ayuda me fue indispensable, ya que gracias al animal pude impulsarme hasta lo alto de la torre eléctrica que había enfrente de mí.

El truco para conseguirlo era fácil: no debía moverme y símplemente con un pitido el delfín me envió a una posición ideal para, a continuación, silbar de nuevo.

Una vez arriba me dirigí a la izquierda y llegué a un aeropuerto donde había estacionada una enorme nave. Accioné una caja para bajar en la plataforma y me introduje por la entrada del sur, donde un guardia me tomó por un recluta de Shinra. Aproveché la confusión para disfrazarme con el uniforme militar y asistir al desfile de bienvenida a Rufus, aunque antes me enseñaron el paso de la patrulla, ya que iba a ser retransmitido por TV y Shinra quería ofrecer una imagen impecable. Yo lo hice lo mejor que pude, (presionando "círculo" al ritmo de los demás soldados), y quizá por eso la audiencia aumentó y el productor tuvo el detalle de regalarme 6 Eter.

Tras molestar un rato al capitán moviéndome de vez en cuando mientras escuchaba la charla de Rufus y Heidegger, tuve que entrenar de nuevo un ra-

to, tras lo cual quedé libre para explorar tranquilamente el puerto. Entré en el edificio 27 a hablar con los soldados de Shinra y tuvimos un extenso y algo anacrónico tutorial sobre materia y opciones básicas del juego.

El manejo de la materia era algo complejo de entender al principio, pero a medida que avanzó mi aventura fui convirtiéndome en experto. Me metí en todas las puertas y edificios que veía para comprar y "coger prestados" numerosos objetos. Cuando regresé al puerto tuve que repetir los movimientos que había aprendido con el sargento, pero esta vez con Rufus y Heidegger como espectadores de excepción. Lo hice tan bien que Heidegger me recompensó con un objeto.

18. Las paradisiacas vaciones en la Costa del sol

Me introduje en el barco, donde también se escondieron enmascarados Barret, Tifa, Aeris y Red XIII. Hablé con todos ellos (Red XIII no se encontraba en un estado demasiado bueno). Volví





a la bodega a hablar de nuevo con Aeris y cuando subí pude llegar a la proa del barco, pus el marinero que me impedía el paso ya no estaba. Allí estaba Barret.

Espiábamos en la proa a Rufus y Heidegger cuando repentinamente comenzaron a sonar las alrmas del barco: parece ser que un montón de marineros había muerto, y el causante podía ser Sefirot. Me reuní con mis amigos en el centro del barco y bajamos todos a la bodega, donde entré por la puerta donde estaba el guardia y cogí todos los objetos de la habitación. Tras esto, me



aproximé al guardia y... ¡Sefirot hizo su aparición, dejándonos solos ante el monstruoso Jénova! La batalla fue muy dura. Era el adversario más poderoso que habíamos combatido hasta el momento: su cola laser que atacaba dos veces por turno y un poderoso conjuro que le permitía paralizar a un miembro de nuestro grupo nos pusieron las cosas bastante difíciles.

Tuvimos que invocar a Shiva y a Choco/Mog para que vinieran en nuestra ayuda y, con un poco de habilidad, rapidez y decisión logramos derrotarlo. Como trofeo conseguimos una materia bastante poderosa que permitía convocar a un Ifrit de fuego.

El barco atracó en el puerto: habíamos cruzado el continente. Estábamos en Costa del Sol, un lugar paradisiaco. Hablé con todo el mundo en el puerto y me decidí a explorar el pueblo en busca de un lugar de descanso y alguna tienda que estuviera en oferta.

Me enteré de que aquí veraneaba el presidente de Shinra, y su casero me intentó vender la casa a un precio desorbitado. No se, quizá más adelante... Bajé a la playa y me encontré a Hojo disfrutando de la belleza asiática de varias chicas en bikini. No saqué mucho de él, excepto que mi próximo destino debía ser Corel del Norte, justo después del Monte Corel.

Salí de la ciudad pasando por debajo del puente y me dirigí a las montañas, hacia el oeste.

19. El montañoso terreno de Corel del Norte.

Dejé atrás el reactor Corel y llegué a una red ferroviaria abandonada. El pésimo estado de los railes hizo que me



cayera varias veces, pero aproveché la ocasión para moverme hacia los lados de tal manera que, al volver a subir hacia arriba, pude obtener algún que otro objeto.

Hablé con mis amigos, que me esperaban en la parte inferior de un puente, pero no podíamos continuar el camino porque una parte estaba elevada. Me dirigí a una cabaña que había un poco





Corel del Norte



más adelante y accioné una palanca. Cuando ya me iba, escuché el dulce piar de unos pajarillos que llamaron mi atención. Escalé la pared derecha y pude admirar un par de preciosas crías de Cocatrice, en cuyo nido ocultaban algunos Plumajes Fénix.

Volví a cruzar el otro puente por debajo y llegué a una ciudad desolada: Corel del Norte.

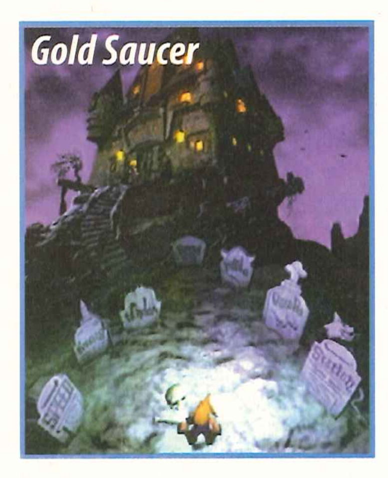
Barret no parecía muy contento de haber llegado hasta allí, ya que, al parecer, él era en parte culpable de que el pueblo se encontrara en aquella penosa situación. La acogida de nos dieron fue más bien ingrata.

De ahí me dirigí hacia la izquierda, pues quería coger el tranvía que llevaba a Gold Saucer. Mientras tanto, Barret nos explicó el motivo de su bronca en su ciudad natal: según nos contó en su relato, Barret prefirió trabajar en la construcción de un reactor de Mako antes que seguir en las decrépitas minas de carbón de su pueblo. Un día se produjo un accidente en el reactory las tropas de Shinra culparon al pueblo de ello, prendiéndole fuego como represalia. Se perdieron un montón de vidas, entre ellas la de la mujer de Barret.

20. En Gold Saucer hay gato encerrado.

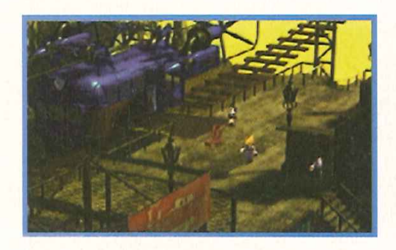
Tomamos el tranvía en dirección al parque de ataccíones Gold Saucer donde me dejaron seco al cobrarme 30.000 gil por una entrada, aunque también había otras más baratas. Pero como intuía que volveríamos a este sitio compré la más cara. Nos separamos y yo me metí en la zona Wonder, donde conocí a un excéntrico ser llamado Cait Sith que se dedicaba a adivinar el futuro.

Una de sus frases se grabó en mi memoria: "Conseguiréis vuestro objetivo pero perderéis algo querido". Como se ve que no tenía otra cosa que hacer se acopló en mi aventura (más tarde me daría cuenta de que su adhesión no fue tan causal como parecía..).



Penetré en el agujero Battle y nuevamente no podía explicarme lo que ocurría: un grupo de hombres yacían muertos en el suelo. Las heridas eran de bala, así que deduje que no podía ser cosa de Sefirot. ¿Quién podía ser el ejecutor? ¡Oh, no! No era posible... ¿Habría sido Barret?

Entré en el edificio y me encontré ante una nueva masacre, con cuerpos muertos por todas partes. Mientras contemplaba atónito aquello, llegó Dio, el propietario de Gold Saucer, que me culpaba de lo ocurrido. Nos vimos arrojados a un pozo por tres robots que nos inmovilizaron, cayendo sin poder evitarlo. Estábamos en la prisión de Corel, uno de los sitios más bajos del planeta... y más peligrosos.







Encontré a Barret, pero intentó evitarme. Lo seguí y tras conversar con varias personas pude hablar con él y conseguí que siguiera contándome la historia que había ocurrido en Gold Saucer.

Al parecer, en uno de los ataques de Shinra, Dyne, su mejor amigo, cayó por un precipicio y, al intentar sujetarle para salvar su vida, perdió el brazo. Volvimos a la primera zona, examinamos el cadaver y subimos arriba a la izquierda y luego, en la siguiente zona hablamos con un hombre y nos metimos por la derecha. Subimos y hallamos a Dyne, que, ahogado en una tremenda locura, quería destruirlo todo.

Comenzó a disparar a Barret quien, en contra de su voluntad, tuvo que calmarle en un combate. A Barret le costó vencerle, pues tenía que luchar al mismo tiempo con sus sentimientos. Además, la pistola de agujas de Dyne era muy rápida e hizo perder el control a Barret muchas veces, cosa que aprovechó para asestarle un golpe con su Límite. Dyne también lanzaba de vez en cuando una Mina S que aturdía a Barret. Al final de la lucha, Dyne le entregó a Barret un medallón para Marlene.







No me quedó muy claro, pero por lo que escuché quizá Dyne era el verdadero padre de Marlene y Barret la había adoptado en su ausencia.

Poco después, ante nuestros atónitos ojos, Dyne se suicidó lanzándose por un precipicio y dejándome grabada esa horrib escena para el resto de mis días.

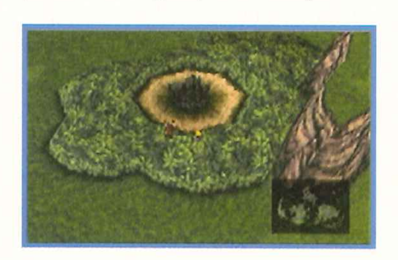
Barret imploró gritando, nos tomamos una pausa y aparecimos en el interior del camión del Sr. Coatos. Queríamos salir de allí y para ello tuve que competir en una carrera de chocobos . Gracias a las instrucciones de la manager Ester *(manteniendo pulsados los botones R1 y R2 mientras corres repondrás la energía más rápido)* conseguí ganar. Mi recompensa fue un buggy para atravesar rios y bancos de arena poco profundos y, lo más importante, la libertad.

21. La aldea de Gongaga y el legendario Cañón Cosmo.

Para seguir el rastro de Sefirot fui hacia el sur, cruzando el río. Visto desde fuera, Gongaga era un amasijo de metal en medio de la jungla. Nada más aparcar el buggy y entrar en la jungla, Reno y Rude nos atacaron.

Eran unos contrincantes duros: Reno atacaba sin descanso mientras Rude curaba a ambos con su magia. Decidimos que lo mejor era atacar primero a Rude para evitar que las cosas se alargaran demasiado con tanto hechizo de curación. Cuando acabamos con ellos fuimos por el camino de la derecha que subía y luego al norte hasta llegar a un reactor en ruinas.

Esperamos hasta que Escarlata y Tseng se fueran y recogimos la materia Titán, que estába en la zona donde estaban ellos momentos antes. Volvimos al cruce de caminos de antes y tiramos esta vez hacia la derecha, sin olvidar coger una materia que había en el camino un poco más adelante. Luego fuimos hacia el norte y llegamos al pequeño pueblo de Gongaba, donde compramos elementos y armas.





De vuelta al mapa, nos dirigimos hacia el oeste, a Cañón Cosmo, el pueblo de origen de Red XIII. Allí la gente lo conocía como Nanaki, pero yo ya estaba acostumbrado a llamarle Red XIII así que no cambie su nombre.

Red XIII hizo que nos dejaran entrar en la ciudad. Le seguí por las escaleras de la izquierda y hablé con su abuelo Bugenhagen, un viejo que al principio tomé por loco. Me comentó algo de que el planeta iba a destruirse por el sufrimiento que soportaba, y me invitó a ver un invento suyo. Fui a buscar a mis amigos, luego localicé a Red XIII cerca de la posada y fuimos a ver la máquina.

Bugenhagen había construido una especie de cañón de luz que proyectaba hologramas tridimensionales del espacio planetario. Dijo que seres vivos estaban siendo usados por los reactores que procesaban energía Mako, por lo que la energía Mako no era beneficiosa. Al contrario: sólo servía para acabar con el planeta.





Abrumado por sus revelaciones, volví a la plaza central del pueblo, donde estuve charlando con todos mis compañeros. Hablé dos veces con Red XIII y de pronto apareció Bugenhagen. Nos instó a que le siguiéramos hasta una puerta que habíamos visto sellada magnéticamente poco antes. ¿Adónde nos conducía? Ante nosotros se habría la misteriosa Cueva Gi.

Bajamos por la larguísima escalera y tiramos por la derecha hasta llegar a una cueva con muchos agujeros en las paredes. Continuamos hacia la derecha y luego subimos hasta que vimos un agujero a nuestra izquierda que nos llamó la atención. Dentro había un resorte


Cañón Cosmo

que, al accionarlo, abría una puerta secreta cerca nuestro. Entramos por ella, seguimos hacia arriba y luego tomamos el primer camino hacia la derecha, andando con cuidado para no resbalar en el aceite (las púas que había en el muro no inspiraban mucha confianza).

Bajamos y entramos por un agujero para coger la materia Efecto Añadido, tras lo que volvimos sobre nuestros pasos caminando por el borde de la mancha de aceite. Subimos, bajamos por un pequeño tramo de escaleras y abrimos un cofre. Volvimos a las escaleras y tomamos hacia la derecha para luego bajar y coger otro cofre que habíamos visto anteriormente. Luego salimos por el camino que había en la parte superior izquierda y... ¡cáscaras! ¡Teníamos ante nosotros cinco pasajes! ¿Cuál sería el que deberíamos tomar?

Comenzamos por el cuarto empezando por la izquierda, derrotamos a una peligrosa araña gigante y obtuvimos como recompensa poder acceder a un cofre.









Luego cogimos el segundo camino (siempre contando desde la izquierda) y peleamos con otra araña, a la que, por supuesto, derrotamos. Seguimos hacia la izquierda y luego por abajo. A la derecha encontramos otro cofre. Volvimos sobre nuestros pasos y subimos hacia el norte, donde nos esperaba otra araña.

Cuando ya parecía que habíamos llegado a la salida vimos algo extraño, como si un horrible rostro formase parte de la puerta. Antes de que nos diéramos cuenta, estábamos luchando contra el espíritu de un antiguo jefe Gi. Flanqueado por dos espíritus de fuego que tenían la habilidad de poseer a cualquiera de nosotros, el Fuego no hacía más que regenerarlo, así que evitamos utilizar este conjuro.

Conjuramos de nuevo a Choco/Mog y a Shiva y le atacamos sin descanso hasta que se desvaneció, dejando como trofeo la materia Gravedad. Bugenhagen nos mostró el lugar donde estaba petrificado el padre de Red XIII, que contrariamente a la idea que tenia su hijo, había defendido valientemente a su pueblo en las pasadas guerras. Red XIII, aconsejado por su abuelo Bugenhagen, siguió en el grupo.

Nuestro buggy había sido reparado por un hombre del pueblo, al que gratifiqué con una buena propina.



22. Sorpresas hasta el final en Nibelheim.

Lo conduje hacia el norte y, tras cruzar el rio, llegamos a Nibelheim, el pueblo donde Tifa y yo nos habíamos criado. Me llevé un shock cuando vi que su estado era impecable. ¿Cómo era posible? ¡Yo había visto en persona cómo fue quemado por Sefirot años atrás!

Una vez recuperado, aunque con muchas dudas en el aire, entré en la posada, donde vi, casi oculto entre las sombras de la trastienda, a un extraño ser vestido de negro.

Encontré más, muchos más por todo el pueblo. Decían sinsentidos e iban marcados con distintos números. Que extraño... Visité la mansión.

En el hall, a la izquierda, había un extraño mensaje con diversas pistas para abrir una caja fuerte. Tras devanarme los sesos y descifrar las claves di con la combinación de la caja. Así que subí por las escaleras, giré a la izquierda y abrí la caja fuerte relacionando los números dados por los fantasmas. La clave era: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Nada más abrirla nos atacó un enemigo muy fuerte.







Menos mal que controlé bien mi energía e invoqué a mis aliados todo lo que pude. El movimiento de combate más importante fue realizado por Aeris, que lanzó su Sello Maldito (Límite) sobre él y lo paralizó el tiempo suficiente como para que diéramos buena cuenta de él. Una vez derrotado recogí la materia para la invocación de Odín y


Nibelheim

la llave del sótano. Seguidamente me dirigí a la biblioteca. Sefirot estaba allí y me preguntó si iba a sumarme a la Unión. No sabía a lo que se refería y pensé que estaba aún más loco que antes. Manifestó su intención de ir al Monte Nibel, me lanzó la materia mágica Destruir y se largó.

Abrí la tumba del sótano con la llave que había cogido de la caja fuerte y dentro de ella me encontré con una especie de hombre-vampiro. Vincent, que tal era su nombre, salió de su tumba exclusivamente para acompañarnos en la aventura y, aunque su trato era un poco "frío", como luchador no tenía rival.

Salimos del pueblo por la entrada





superior y legamos al Monte Nibel. Me desvié un par de veces para abrir sendos cofres, y luego seguí el camino principal hasta llegar a un puente.

Al final había una gran caverna con cinco tubos que descendían y una escalera muy larga. Bajé por la escalera para salvar mi historia y volví a subir para luego dejarme caer por el tubo 2.

Abrí el cofre y volví a subir, descendiendo esta vez por el tubo 4. Alcancé así otro cofre. Luego salí por el camino que había justo debajo de la monstruosa criatura que había visto antes y me dejé caer hasta la cueva inferior.

Desde aquí, el camino era bastante lineal y tan sólo tuve que preocuparme de abrir algún que otro cofre y de coger la materia Elemental que había cerca de un macizo de materia cristalizada. Un poco más adelante llegué al Reactor de Mako. ¡Parecía que mi sino era no librarme nunca de ellos!

Decidí no entrar y salí por la puerta que había justo detrás suyo. Había llegado el momento de enfrentarse cara a cara con el monstruo: equipé mi materia de Habilidad Enemiga para poder hacerme con el peligroso ataque Trino que tenía el engendro y utilicé con fruición los conjuros de Hielo y Rayo. Aunque el monstruo se curaba a sí mismo, el ataque combinado y sin descanso surtió efecto y tras una breve lucha terminamos con él, haciéndonos con la útil materia del Contrataque.

23. Catastrófico vuelo en Ciudad Cohete.

De vuelta al mapamundi, tiré hacia el sudeste siguiendo la curva de las montañas y luego subí al norte. Así llegamos a Ciudad Cohete y, como hacía en todas las ciudades, pueblos o aldeas exploré todas sus casas y me equipé con un armamento más óptimo.

Hablé con un hombre y juntos miramos al cohete. Se sintió tan contento que me regaló un arma. A la derecha estaba la casa de Cid, una persona a la que todo el mundo conocía como "El Capitán".

Salí al patio trasero de la casa y me quede alucinado contemplando una preciosa aunque antigua avioneta: el Potrillo Salvaje. Entonces apareció Shera, la ayudante de Cid. Hablamos con ella y nos fuimos en busca del Capitán, que parecía estar en el cohete.

Allí conocímos a Cid y le solicitamos información acerca del cohete. Tras hacerle unas preguntas volvimos a su casa y hablamos con Shera, quien nos contó que en los viejos tiempos, Shinra había sido fabricante de armas, que invirtieron mucho dinero en el proyecto del cohete y escogieron a Cid como astronauta, pero que debido a un error involuntario se anuló el proyecto. Cuando

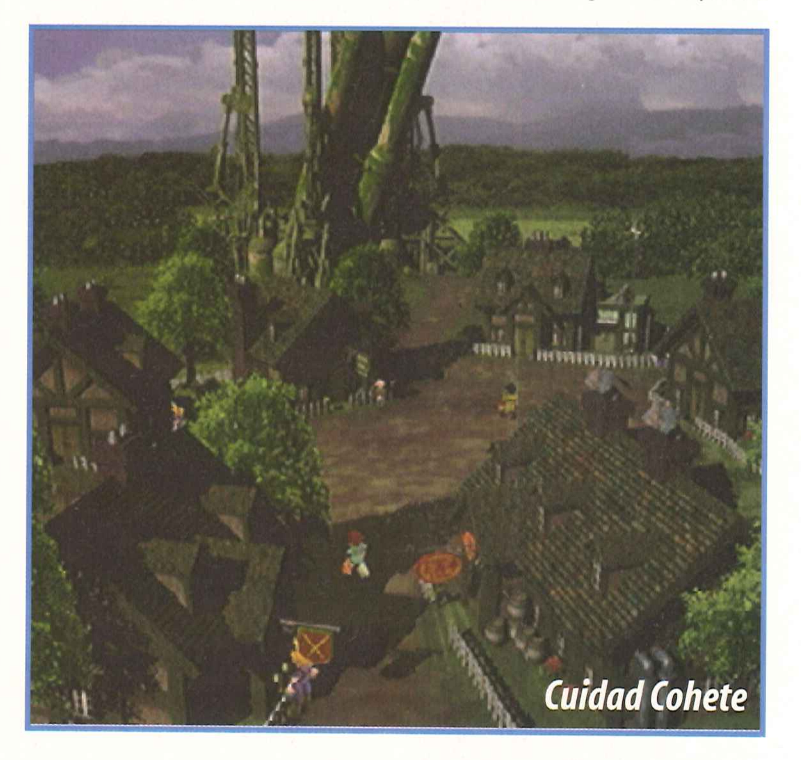




descubrieron que la energía de Mako era más rentable no volvieron a acordarse del viaje espacial.

Después llegó a tomar café Palmer, un pez gordo de Shinra. Fuera estaba Rufus, que había venido con Plamer para llevarse la avioneta, así que cuando salió Palmer fuimos detrás de él para cuestionar sus motivos... nos enzarzamos en una pelea.

No era demasiado peligroso por sí sólo, pero venía equipado con una pistola de Mako que le permitía lanzar diversos tipos de magia, como Relámpagos, Fuego o Hielo. Lo mejor que podíamos hacer era atontarlo con el Sello Maldito de Aeris y aumentar nuestra



Cuidad Cohete



velocidad con Prisa. Le derrotamos y surcamos los aires en "Potrillo", aunque lamentablemente la cosa duró poco: uno de los militares de Shinra nos disparó y caímos en picado al agua.

Por fortuna, "Potrillo" servía muy bien como balsa motorizada y, además, con Cid ya teníamos otro miembro más disponible en el equipo. Parecía que las cosas se iban desarrollando bastante favorablemente.

24. Búsqueda y diversión en el parque Gold Saucer.

Tras esto no supimos dónde ir y durante un tiempo indagamos en algunos pueblos ya visitados. No encontramos nada positivo, así que viajamos al sur y, en una caseta solitaria cercana a la zona de Gold Saucer, un hombre que vendía armas nos informó que había vendido una Piedra Angular a alguien de Gold Saucer. Volví a Corel del Norte para trasladarme a Gold Saucer.

Una vez allí fui a Battle Square y en la habitación de la derecha estaba expuesta la Piedra Angular. Dio se percató de mi interés por ella y me la ofreció a cambio de divertirle un poco luchando. Vencí a todos los contrincantes que pude y, cuanto terminé, Dio me entregó la piedra.

Cuando volvimos para coger el tranvía, un hombre nos comentó que estaba en reparación. ¿Qué íbamos a hacer ahora? Cait Sith aprovechó sus influencias en Gold Saucer para buscarnos un confortable alojamiento en un hotel. Una vez allí, mis amigos me pidieron explicaciones detalladas sobre la razón del viaje. Les conté que perseguíamos a Sefirot, pues buscaba la Tierra Prometida, llena de energía Mako, según los miembros de Shinra.

Esa noche Tifa (o Aeris, no lo recuerdo muy bien pues ambas llamaban mu-







cho mi atención por aquel entonces, antes del desgraciado acontecimiento que acabó con la vida de.... bueno, mejor dejar eso para después), vino a mi cuarto y me propuso dar un paseo por el parque. Me puse muy nervioso ante tal proposición, pero finalmente me convenció y nos fuimos al teatro (Event Square) a representar una graciosa función en la que, como siempre, el amor salía victorioso.

Más tarde montamos en góndola en Round Square, momento en el que pude contemplar maravillado las preciosas vistas de Gold Saucer (uno de los recuerdos más bonitos que guardo de mi aventura). Casi al final del paseo, la chica intentó, retraída, decirme algo, pero al final no pronunció palabra, aunque creí adivinar sus pensamientos. ¡Era una lástima que yo también fuera un tímido incapaz de atreverme a nada!

Cuando regresamos al hotel, sorprendimos "in fraganti" a Caith Sith escapándose con la Piedra Angular. Al vernos salió corriendo y, cuando logramos alcanzarle, ya era tarde: Caith Sith lanzó la piedra al helicóptero donde Tseng de los Turcos aguardaba la entrega. ¡Caith Sith era un espía de Shinra y además tenía como rehén a Marlene, la supuesta hija de Barret! No tuvimos más remedio que someternos a su chantaje y dejarlo continuar en nuestro grupo.

Regresamos a Corel del Norte, cogimos el Potrillo, y nos encaminamos al Templo de los Ancianos, que se hallaba en una isla al sur de la zona central del mapa.

25. El ruinoso Templo de los Ancianos.

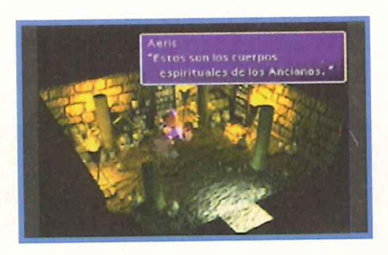
Subimos por la escalinata de piedra y hablamos con otra de esas pobres criaturas negras, que se elevó en el aire y desapareció en un flash de luz.

Dentro del templo estaba Tseng, malherido por el ataque de Sefirot. Nos entregó la Piedra Angular y la colocamos en el altar, activando un mecanismo que nos hizo descender a un enorme laberinto. Gran parte de los caminos que podíamos ver eran falsos y sólo servían para despistar, por lo que con un poco de paciencia comprobamos que las posibles salidas no eran tantas. Con ayuda de un anciano (que nos dejó descansar en su cuarto) y escalando y descendiendo por las viñas que colgaban de la roca pudimos llegar hasta donde se encontraba otro anciano.

Escapó nada más vernos, pero lo seguimos y llegamos a un pasadizo donde no dejaban de caer piedras que nos impedían el paso. Con un poco de práctica logré darme cuenta de que debía colocarme justo en el hueco de cada piedra, momento en el que me agachaba y la piedra pasaba por encima sin arrollarme. Tras varios intentos logré llegar al final del pasillo y la trampa se desactivó.

Regresé a un estanque que me parecía haber visto de reojo mientras esquivaba las piedras. Tuve una visión de Sefirot y cogí la materia Morfo. Volví al final del pasillo y allí estaba el anciano vestido de azul, que esta vez no escapó al vernos. Tras hablar con él bajamos por las escaleras y llegamos a una extraña habitación donde un reloj gigantesco dividió sus 12 horas en entradas.





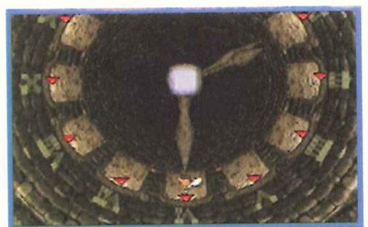

El Templo de los Ancianos

Conseguí pasar por las agujas efectuando los movimientos manualmente, que era lo más sencilllo. Entré por todas las entradas, pero las que realmente me sirvieron de algo fueron la IV (donde logré el arma Guarda Princesa para Aeris) y la VI. Antes de entrar en la VI decidí dejarme caer por el hueco oscuro ,y tras pelear con dos dragones a los que vencí gracias a la Gravedad y a mis conjuros de invocación, conseguí una nueva arma para mí.

Aparecí de nuevo en el laberinto, así que tuve que volver a recorrerlo hasta llegar nuevamente a la habitación del reloj, pero mereció la pena por conseguir el arma.

Tras la puerta marcada con el número VI me esperaba un pequeño juego parecido al ratón y al gato: el anciano vestido de azul se introducía por una puerta y salía por otra. Yo debía prever por qué puerta iba a aparecer y adelantarme a su movimiento para cogerlo. La verdad es que cada puerta tenía una salida aleatoria, así que simplemente entré y salí durante algunos minutos y al final lo atrapé por pura casualidad y sin mucha dificultad.

Una vez capturado hablé con él para descansar y se abrió una puerta en la parte superior. Nos encontramos con Sefirot, quien nos soltó una charla sobre la energía que escondía el Templo y nos puso los pelos de punta con un conjuro llamado Meteorito que planeba lanzar para acabar con la vida en el planeta. Después luchamos contra un Dragón Rojo. El Dragón era inmune a la Gravedad y, por supuesto, el Fuego no hacía más que mejorar su salud. Decidimos utilizar Bio en él y atacarle con los Límites.





Cogimos la poderosísima materia Bahamut y corrimos hacia el altar que había a la derecha, donde flotaba la Materia Negra. Pero se presentó un tremendo problema: para cogerla, alguien de nuestro grupo debía morir.

Recibí una llamada de Caith Sith para que escapáramos de allí. Él se haría cargo de todo, sacrificando su falso cuerpo para que pudiéramos obtener la Materia Negra. Caith Sith se sentía feliz por haberle dado nuestra confianza pese a ser un espía. Corrimos a la salida, primero hacia la izquierda y luego atravesando la habitación del reloj, que se había quedado parado.

Cuando estábamos a punto de salir, la puerta cobró vida y de ella surgió un Demonio gigantesco. Esta fue la lucha

más dura que había mantenido hasta el momento: el demonio era rapidísimo, así que lancé el conjuro de Lento para aminorar su velocidad, aunque tampoco sirvió de mucho.

El monstruo era también inmune a Veneno y Gravedad, y cada vez que atacaba el daño era increible, así que bastante hacíamos tratando de mantenernos siempre alrededor de los 1000 puntos de vida. Convoqué a Bahamut y buscamos los mejores momentos para atacarle, dejándole a veces incluso que tomara la iniciativa para sanar a nuestro equipo en el momento justo y no antes.

Fue una batalla de desgaste que ganó el que tuvo los nervios más acerados (o sea, nosostros).





Tras la batalla, Cait Sith se sacrificó para conseguir la Materia Negra, y cuando ya la teníamos en nuestro poder, Sefirot me manipuló de alguna manera para que se la entregase.

No recordaba nada, había perdido la memoria. De repente me vi en un frondoso bosque que llevaba a la Ciudad de los Ancianos. Aeris estaba también allí conmigo y me dijo que debía quedarse para cuidarlo. Fue todo muy extraño. Parecía una ilusión...

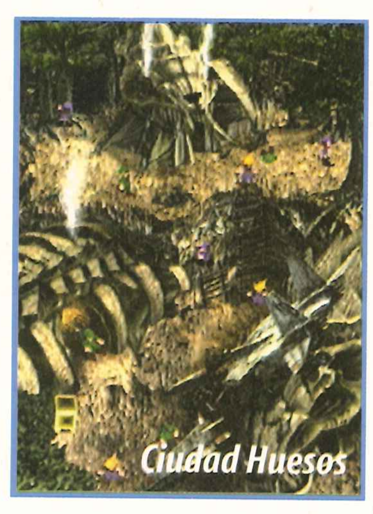
Cuando desperté del todo estaba algo cansado. Me encontraba en la posada de Gongaga y junto a mí estaban Tifa y Barret, que no tenían ni idea de donde estaba Aeris. Estaba deprimido y confuso, no quería ir a ninguna parte, tenia miedo de Sefirot y debía tomar una decisión: continuar o quedarme allí.

Me levanté y salimos todos con el objetivo de buscar a Aeris, pero antes visité todas las casas de la aldea.

26. Excavaciones pedregosas en Ciudad Huesos.

El Bosque Dormido estaba en el norte, en la parte central del mapa, dentro de la Ciudad Huesos, pero para entrar necesitábamos un Arpa Lunar.

Contratamos a múltiples excavadores en tandas de 5 y aguardamos varias noches, mirando cada mañana en el cofre para ver qué habían desenterrado mientras dormíamos. Al principio sólo encontramos pociones y demás, hasta que en una excavación que ordené hacer en la parte de arriba, a la izquierda de la cabaña en forma de calavera, logramos al fin el Arpa Lunar.


Ciudad Huesos





Nos adentramos por la entrada que había a la izquierda de la cabaña y llegamos al Bosque Dormido.

Mientras caminaba bajo la cálida luz que filtraban las ramas de los árboles, me pareció ver una luz roja que aparecía y desaparecía. La perseguí y resultó ser una materia de invocación llamada Kjata.

Más adelante, bajo un viejo tronco, encontré un Anillo de Agua que me sería muy útil un poco más tarde. Luego subí y pasé por dentro del tronco.

Seguí el camino circular que me llevó al mapa mundi y de allí a la Ciudad Olvidada.







27. La Ciudad Olvidada no hace honor a su nombre

Llegamos a la Ciudad Olvidada. Había tres caminos a la entrada. Decidimos explorar primero los laterales y dejar para más tarde el del centro.

Exploramos todos los edificios, abrimos todos los cofres que vimos y nos preparamos para pasar la noche en una casa. Podía sentir la cercana presencia de Aeris y Sefirot en mi interior, así que desperté a mis amigos y regresamos al cruce de caminos. Nos metimos por el central. En el interior de una especie de enorme caracola se había formado misteriosamente una escalera trasparente-azulada, pero antes de bajar por ella subimos arriba y cogimos la materia Cometa. Al bajar encontramos a Aeris.

Me acerqué a ver qué le ocurría y de repente Sefirot cayó del cielo y clavó su espada en el vientre de Aeris. El cuerpo de mi amiga yacía en el suelo y su energía fue a parar al planeta.

Furioso, con mis ojos llorosos por lo que acababa de ver, creí morir. Mientras tanto, el abyecto y cobarde Sefirot se había largado, enviándonos a Jénova para que libráramos con él un épico combate. Sin pensármelo dos veces me equipé con el Anillo de Agua que había encontrado antes y así pude resistir el poderoso ataque Aqualung que ahogaba a mis compañeros. Con el anillo fue sólo cuestión de tiempo ganarle, ya que sus ataques servían para sumarme vida. Cogí la materia Habilidad Enemiga





y pude aprender el conjuro de Aqualung.

Tomé el cuerpo inerte de Aeris en mis brazos y lo dejé descansar en paz para siempre sobre el lago de aquel hermoso paraje.

Me sentía completamente aturdido, había una parte en mi cuerpo que no discernía la realidad... y esa parte le entregó la materia negra a Sefirot.

Quizás en ese momento debería haber abandonado esa loca odisea, pero no podía: con la ayuda de mis compañeros teníamos que recuperar la materia negra antes de que Sefirot la utilizase en sus malvados planes.

Se produjeron cambios en mi aventura, cambios en mi personalidad, cambios en mi destino, cambios en la materia, cambios en las fantasías... y cambios de disco. ¡Sí, tienes que introducir el disco 2!



28. El Valle de Coral y la posada de Icicle.

Cuando salimos de la casa tuve una visión de Sefirot andando por un camino cercano que antes no pudimos cruzar. Lo seguimos y llegamos a una casa en forma de concha por la que trepé, no sin antes abrir el cofre que había a mi izquierda (ahora Cid tenía un arma más potente).

Salí por la parte superior izquierda y en el área siguiente me puse a escalar el desfiladero que tenía frente a mí. No me fue muy difícil recoger todos los cofres poniendo un poco de sentido común a la hora de elegir las direcciones.

Recuerdo que bajé por una larga escalera para coger la materia MP. Subí de nuevo, esta vez hasta el final de la escalera, y luego me dirigí hacia la derecha. Abrí el cofre que encontré y salí por la puerta del norte. Salí al mapamundi y me dirigí hacia el oeste. Tras las montañas se encontraba la posada de Icicle.

Este precioso pueblecito estaba cubierto de nieve. Parecía sacado de un cuento y me encontraé muy a gusto en él. La primera casa a la izquierda era





una tienda de armas. Tenían algunas cosas interesantes y no me importó pagar un poco más para estar bien armado (el Microlaser le gustó mucho a Barret). Luego hablé con un hombre muy amable que me informó de que hacía poco había pasado un hombre (¿Sefirot?) que manifestó su intención de dirigirse hasta la frontera del Norte, y que para llegar hasta allí debía pasar a través del Gran Glaciar y de los Acantilados de Gaea.



El Gran Glaciar



De repente aparecieron dos esbirros de Shinra acompañados de Elena, que intentó golpearme. Yo evité su golpe esquivándolo hacia la izquierda nada más que ella terminó de hablar. Descubrí que la mejor manera de llegar al crater del norte era descender en Snowboard por el Gran Glaciar, así que entré en la primera casa que había a la derecha y, tras hablar con un niño, conseguí un snowboard.

Aquella región era muy grande, y pensé que necesitaba también un mapa. Entré en la casa del señor Holzoff (a la derecha) y en una de las paredes encontré un mapa, que por supuesto tomé "prestado". Luego entré a la casa que estaba junto a la tienda de armas y escuché unas cintas en las que me enteré de cosas muy interesantes de la madre de Aeris y su marido, el científico de Shinra Gast. Cuando pensé que ya no quedaba ningún cofre por abrir, lugar por explorar ni objeto por comprar, me dispuse a realizar mi primer descenso en snowboard.

29. Snowboard y escalada en la montaña de Gaea.

¡Vaya flipe! Bajar por la colina era más divertido de lo que pensaba (de hecho repetí varias veces, convirtiéndome en todo un as). Me percaté de los lugares donde caía, comprobando que eran diferentes según el trayecto que hubiera tomado en la bajada en snowboard.

Pululé por todos los recodos nevados que marcaba el mapa. No descubrí nada por lo que mereciera la pena esforzarse, así que miré en el mapa de nuevo y me dirigí hacia el norte, pero el camino fue largo y caí extenueado.

Afortunadamente, un hombre que llevaba 30 años viviendo allí me recogió y me aconsejó sobre cómo debía entrar en calor y recuperar fuerzas para



Montaña de Gaea

escalar la pared de piedra que me esperaba al norte de su cabaña.

Escalarla no fue difícil, ya que unas banderas rojas me indicaban por dónde debían seguir trepando. El problema era que la termperatura era tan baja que mis miembros se iban entumeciendo mientras subía, y la temperatura de mi cuerpo bajaba alarmantemente. *(NOTA: Cada vez que llegues a un saliente, pulsa repetidamente "cuadrado" para moverte y hacer que la temperatura de tu cuerpo suba hasta 37 grados)*. Más adelante tendría que escalar otras dos paredes aún más complicadas, pero por el momento había logrado llegar a la cima de la primera, donde me esperaba la entrada a una oscura cueva.

Subí y seguí por el norte hasta que giré hacia la izquierda y me metí por una entrada. Crucé por encima de un







puente y doblé (me costó un poco porque no veía bien) hasta llegar a la parte superior. Empujé un gran pedrusco que, al rodar, me abrió camino un poco más abajo. Continué por el nuevo camino improvisado hacia el norte y llegué a una salida.

Escalé otra pared (arriba, derecha, izquierda) y llegué a una cueva llena de agujeros en el suelo. Podía ver un cofre, pero de momento me era imposible alcanzarlo, al igual que la salida de la iz-





quierda. Tomé la de la derecha y continué por un escarpado camino que daba la vuelta a un macizo.

Entré en una caverna con cuatro enormes carámbanos que colgaban del techo. En realidad eran unas criaturas llamadas Icicles, que me atacaron una tras otra al aproximarme a ellas. Los carámbanos no combatían sólos, sino que les ayudaban unos murciélagos de mal agüero bastante pesados. Nos centramos en atacar a los carámbanos sin dejarnos distraer por los pájaros y pronto habían caido los cuatro, rellenando los huecos de la caverna que había visto justo debajo. Abrí los dos cofres y salté. Ahora ya podía abrir el cofre y entrar por la otra salida de la izquierda.

Seguí todo recto, doblé por el macizo, pasé por la puerta que había visto en un lateral de la habitación de los carámbanos y llegué a un nuevo acantilado, que escalé sin dilación (derecha, subir por la izquierda, arriba). Nueva entrada a otra cueva.

Me estaba empezando a cansar de tanto subir y bajar, pero en la cueva encontré un manantial de aguas cristalinas que sanaron mis cansados miembros y restauraron mis puntos de magia. Ya como nuevo y totalmente restablecido, salí por la derecha y bajé, enfrentándome por el camino con algún que otro Dragón Azul.

Pero lo peor estaba por venir: cuando llegamos a la parte inferior del pasillo apareció de repente un Dragón de dos cabezas que parecía dispuesto a tomarnos como cena. Su cabeza derecha escupía Fuego, mientras que la izquierda hacía lo propio pero con Hielo, asíque cualquier conjuro del mismo signo que el de la cabeza correspondiente sólo conseguiría sanar al dragón, pero si los intercambiábamos (por ejemplo, atacar con Fuego a la cabeza izquierda) lograríamos dañarlo. El problema era que el dragón también podía lanza un Terremoto de gran intensidad que afectaba a todo el grupo y, para colmo, era inmune a los efectos de la Gravedad y Veneno. Concentramos el ataque en una cabeza, sobre todo lanzando conjuros del signo contrario, y finalmente eliminamos la otra.

Como terminamos la lucha un poco tocados, volvimos al mamantial y sanamos nuestras heridas. Bajamos (ya no estaba el dragón) y volví a escalar por última vez a la cima de la montaña. Desde las alturas pudimos contemplar el bello cráter humeante en el que nos esperaba Sefirot.





30. Hipnotismo y leyendas en un cráter

Tifa me acompañó hacia la izquierda en mi descenso al cráter. Comprendí sus sentimientos por lo ocurrido con su padre y entendí que quisiera participar activamente. Recogí la materia Neo Bahmut que había dejado uno de los misteriosos seguidores de Sefirot. Miré al cielo y vi una nave de Shinra: el presidente Rufus, su guardaespaldas Heidegger y el científico Hojo viajaban en ella.

Seguíamos siempre hacia el norte y en un par de travesías el fuerte viento nos impedía pasar. Teníamos que esperar a que se calmara para avanzar. El primero fue fácil, pero en el segundo había además un peligroso aura de energía de color verde. Tuvimos que acompasar ambos fenómenos atmosféricos y pasar cuando el viento estaba más bajo y la energía no se interponía en el camino.

Detrás nos esperaba Sefirot. Una vez más volvió a apoderarse de mi voluntad y me utilizó como a una marioneta. Como un cobarde, escapó, no sin antes dejar tras de sí una reencarnación de Jénova. La lucha estaba nuevamente servida...

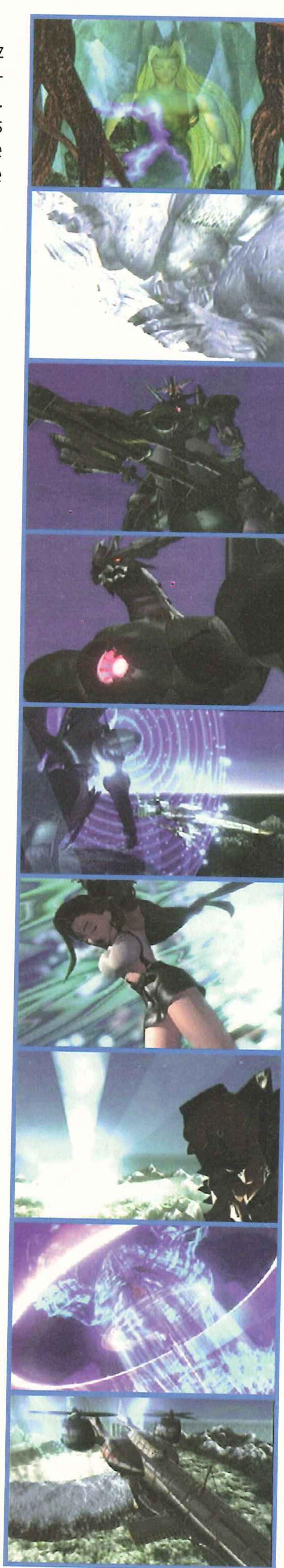
Jénova atacaba principalmente con Luz Roja y Viento Tropical. Para evitar el primero utilizamos accesorios que nos hacían inmunes al fuego, como el Aro de Dragón. Lo mejor que podíamos hacer era lanzar un conjuro de Lento sobre Jénova y después utilizar cualquiera de los conjuros de invocación más poderosos, como Bahamut o Neo Bahamut y lanzar Cometas constantemente. Así lo hicimos, y la lucha no fue tan dura como la primera vez.

Tras el combate logramos recuperar la Materia Negra, que entregué a Barret (o a Red XIII) para que la guardaran. Luego hablé con Tifa y nos dirigimos rumbo norte. A medida que avanzábamos el viento era cada vez mayor y para cruzar uno de los pasos tuvimos que tener en cuenta no sólo el aura de energía y los fuertes vendavales, sino también una tormenta eléctrica que lanzaba rayos cada cierto tiempo.

Entonces Sefirot comenzó a jugar con nuestras mentes creando una ilusión y situándonos en Nibelheim. No teníamos que hacer caso a esas estupideces, ya que sólo intentaba confundirnos como hizo conmigo hace cinco años. Por eso pensaba que mi ciudad natal ardió y fue devastada. ¿O quizás no?

El caso es que Sefirot contó una historia alucinante. Nos dijo yo había sido construido por Hojo hace cinco años, después de quemarse Nibelheim. Según él, yo no era más que un muñeco hecho a base de células vibrantes de Jénova, su saber y el poder de Mako, ¡¿Era acaso un clon de Sefirot incompleto!?

Tifa me dijo que no le creyera ¿Acaso no teníamos recuerdos de haber estado juntos de niños? Puede que Tifa tuviera razón, pero yo seguía muy confundido. Sefirot me enseñó la foto que nos hicimos y yo no aparecía en ella. Salía alguien parecido a mí. ¿Otro Cloud? Esa fotografía debía ser falsa. Yo estaba totalmente seguro de que cinco años atrás había ido a Nibelheim para inspeccionar el reactor y para visitar a mi madre. Y que estuve tocando el piano, mirando en los cajones y leyendo una carta en la habitación de Tifa...







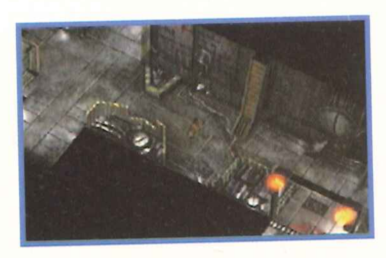
Mientras tanto, Rufus, Escarlata, Hojo llegaron por fin al cráter, justo a tiempo para ver cómo ARMA, una bestia ancestral, despertaba de su letargo.

Sefirot se transformó en Tifa y engañó a Barret y a Red XIII para que fueran a ayudarme, aproximándose al centro del cráter y consiguiendo así de nuevo la Materia Negra. Aparecí en el lugar donde estaban los esbirros de Shinra y les aconsejé que se marcharan, ya que allí tendría lugar la Unión. Mis pensamientos volvían a ser confusos: pensaba que no había estado persiguiendo a Sefirot, sino que había sido invocado por él, así que, ante mi propio asombro, le traspasé la Materia Negra a Sefirot y mis amigos fueron llevados en la nave de Shinra. Habían caido en sus garras por mi culpa.

31. Escape de la prisión de Junon.

Por lo que me contaron después -ya que no estuve presente en esas escenas- Tifa durmió durante siete días en el hospital de Junon. Al despertar vio a Barret, quien le informó de todo: que Shinra les había apresado, que el cráter estaba ahora rodeado por una enorme barrera luminosa donde dormía Sefirot, que ARMA deambulaba destrozándolo todo y que un enorme meteorito conjurado por Sefirot se aproximaba a la tierra para destruirla.





Al parecer, luego llegaron Rufus y Heidegger y ataron a Tifa y a Barret mientras les daban la terrible noticia de que iban a ser ejecutados. La ejecución iba a ser retransmitida por televisión: ambos eran los chivos expiatorios perfectos para cargar con las culpas de todo lo sucedido y tranquilizar los ánimos de la población.

Barret siguió a Tifa hasta que llegaron a una sala donde Escarlata había preparado una especie de rueda de prensa, con cámaras de TV incluidas.







Escarlata encerró a Tifa en una cámara de gas (aunque no se dio cuenta de que la llave se le cayó al salir) y cuando todo estaba preparado para la ejecución se interrumpió por la repentina aproximación de ARMA.

Caith Sithm pese a que pertenecía a Shinra, se oponía a la pena capital y además odiaba a Escarlata, con lo que se quitó su disfraz y la durmió con gas somnífero. Barret aprovechó la confusión para librarse de los dos guardias que lo escoltaban y luego trató de abrir la puerta de la cámara de gas donde estaba Tifa, sin lograr moverla ni un milímetro.

Mientras tanto, Rufus dio ordenes a sus soldados para que disparasen a ARMA, que ya estaba muy próxima a Junon. Barret habló con Cait Sith y llegaron a la conclusión de que lo mejor era dirigirse al aeropuerto. Salieron de la habitación y giraron hacia la derecha.

Cuando llegaron al aeropuerto subieron por la misma plataforma por la que yo había bajado hacía algunos días en mi anterior visita a Junon y se encaminaron hacia la nave por la derecha. Mientras, el gas de la cámara donde estaba Tifa se abrió, pero ella logró desatarse de la silla gracias a su habilidad (X, X, triángulo, X+triángulo, triángulo+círculo, círculo) y cerró la espita del gas que había a su izquierda. Luego intentó salir por la puerta, pero le fue imposible.

Pero el destino quiso que en ese preciso instante ARMA disparara contra el edificio de Junon en el que se encontraba prisionera, proporcionándole así una salida improvisada. Escapó por el agujero, pero fue descubierta por Escarlata. Descendió por la pared del edificio y corrió todo lo que pudo por encima del enorme cañón que tenía a su izquierda. Escarlata la alcanzó, pero Tifa, enfurecida, no paró de abofetearla. Entonces Barret llegó al rescate en una nave y avisó a Tifa para que se agarrase a la cuerda. ¡Estaban a salvo!

32. Tifa cuida de mí en Mideel.

Tifa habló con todos los miembros de la aeronave Viento Fuerte y luego fue a la habitación con el letrero Operaciones, donde recuperó fuerzas y seleccionó un nuevo equipo.

Su próximo lugar de visita era Mideel, situado en la isla más al sudeste del mapa, en mitad de un bosque. Allí, mientras acariciaba a un perrito callejero, escuchó a dos hombres que hablaban sobre un náufrago que habían encontrado en la costa. Tifa sospechó que podía tratarse de mí y fue a la clínica.

Efectivamente, era yo. Sufría una intoxicación de Mako y me encontraba en un estado casi catatónico, incapaz de articular frasealguna medianamente coherente. Tifa, al verme, se quedó a mi lado como buena amiga para cuidarme en aquellos duros momentos.



Por su parte –según me contaron después- Cait Sith reveló las intenciones de la corporación Shinra: querían reunir una materia conocida como Enorme que se encontraba en cuatro lugares distintos para intentar destruir el meteorito. Después de hacer todas las compras necesarias, Cid se declaró nuevo jefe del grupo, y todos (menos Tifa) subieron a bordo de Viento Fuerte.

NOTA: No es necesario hacerse con ninguna de las cuatro Materias Enormes para poder terminar el juego.

33. Intensidad en Corel del Norte

Primero se dirigieron a Corel del Norte. El viaje era largo: cruzaron los railes hasta el reactor de Mako, donde fueron atacados por algunos guardias de Shinra. Cuando terminaron con ellos vieron salir delante de sus narices un tren en el que se escapan con la materia. Cid dio algunas ordenes rápidas y en unos segundos estaban montados en otro tren un poco más pequeño.

Cid movió las palancas de impulso







lo más rápido que pudo (arriba y triángulo, alternativamente) y saltó al tren que transportaba la materia.

Tenía 10 minutos para lograr detener el tren. Pero en cada vagón se encontraban enemigos bastante difíciles que le consumían tiempo. *(NOTA: lo mejor es no utilizar hechizos de invocación, ya que son muy lentos y el reloj sigue corriendo. Por igual motivo, es recomendable acceder al menú de inventario lo menos posible).* Menos mal que consiguió venecer en las cinco peleas y logró frenar el tren a tiempo *(abajo+X repetidas veces)*, porque si no se habría estrellado contra el pueblo de Corel.

En agradecimiento por salvar sus vidas, los habitantes de aquel vertedero le dieron la materia Última. *(NOTA: si no has logrado parar el tren, puedes comprar la materia a un chaval del pueblo por la irrisoria suma de 50.000 gils).*

34. La estrategia del Fuerte Cóndor.

Tras el descanso en la posada, fueron al Fuerte Cóndor, una torre azul con un pájaro dorado sobre ella.

En el ático hablaron con un hombre que les explicó la forma de combatir con la armada de Shinra. La estrategia consistía en impedir que las hordas enemigas lograran llegar a la cima del monte donde dormía el Cóndor. Para ello había que colocar unidades de todo









tipo de manera estratégica e inteligente. La batalla fue larguísima, con cientos de movimientos y ataques, pero gracias a nuestra ingente riqueza pudimos contratar más personal y material para el combate: defensores para la parte superior, catapultas para los flancos, atacantes y luchadores en la zona inferior... también fueron muy útiles los volquetes de piedras triples, que colocamos a cierta distancia y que debilitaban considerablemente al enemigo.

Tras derrotar a las dos oleadas de enemigos, el pájaro de la torre se desplomó. Entraron por la puerta que antes estaba cerrada y recogieron del nido la materia Fénix. Luego bajaron a hablar con el hombre del sombrero blanco, quien les hizo entrega de la segunda Materia Enorme.

35. En el interior de mi mente está la verdad.

Volvieron todos a la clínica de Mideel para verme. Repentinamente, se produjo un temblor, apareciendo un nuevo tipo de ARMA, al que afortunadamente hicieron huir gracias a toda clase de invocaciones y Límites. Pero la tierra continuó temblando y, aunque Tifa intentó







sacarme de aquel lugar manejando mi silla de ruedas, el suelo se rompió y caímos.

Al ver de nuevo la luz, Tifa estaba en mis sueños, o más bien... dentro de mi mente. Aquello era fantástico. Tifa ndagó en mi memoria para recuperar mi yo real haciéndome recordar tres acontecimientos clave en mi vida: mi llegada junto a Sefirot a Nibelheim (el Cloud situado más al norte), la promesa que le hice a Tifa de protegerla aquella noche en la que decidí alistarme a Soldado (el Cloud de la izquierda) y los recuerdos de mi infancia, con mi inadaptación al grupo con el que jugaba Tifa y cómo la seguí por el Monte Nibel tras la muerte de su madre (el Cloud sentado en las escaleras).

Pero el recuerdo más importante fue el que me desveló no haber sido nunca miembro de Soldado, sino tan solo un simple guardia que acompañó a Sefirot en su viaje a Nibelheim cinco años atrás. Mi fantasía me hizo asumir el rol de Zack, un chico moreno parecido a mí físicamente, que fue el que realmente llevó a cabo todos los hechos que yo recordaba.

Al despertar, todo el equipo me animó. Por fin estaba recuperado, me había encontrado a mí mismo y confesé mis mentiras sobre lo ocurrido acerca de mi dudosa estancia en Soldado.

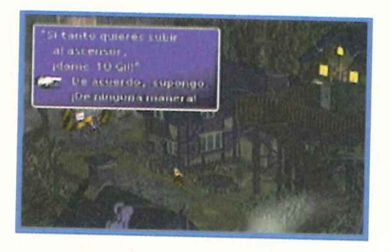
36. Otra vez en Bajo Junon.

Nuestro próximo destino era el reactor submarino de Junon, donde se encontraba la tercera Materia Enorme. Nos equipamos concienzudamente de materia y armas en lo que quedaba de Mideel, retomamos fuerzas y nos encaminamos a Junon.

Allí pagué 10 Gil al guardia de Shinra y subí por el ascensor. No había necesidad de disfrazarse en esta ocasión, así que corrí todo lo que pude hasta que llegué a una intersección donde había un grupo de militares desfilando que salieron corriendo al verme. Los seguí y entré en un ascensor, donde me atacaron algunos guardias de Shinra mientras una señora muy amable (aunque algo asustada) nos bajaba al siguiente piso. Seguimos avanzando por los corredores hasta llegar a otro ascensor.

Lo cogimos y llegamos por el norte a una especie de tunel bajo el agua, que seguimos hasta que llegamos a una cámara donde presioné un botón rojo para que se vaciara de agua.

Al salir, giramos hacia la izquierda, luego hacia arriba y finalmente llegamos a una habitación llena de soldados









de Shinra que nos atacaron nada más vernos. Tras acabar con ellos corrimos hacia la derecha, donde nos atacaron dos guardias más.

Entramos por la puerta y encontramos el receptáculo donde contenían la Materia Enorme. Pero, de repente, un gancho comenzó a birlárnosla delante de nuestras narices. Corrimos hacia la derecha y vimos que el culpable de aquello no era otro que Reno, que estaba cargando la materia en un submarino y preparándose para largarse con viento fresco o, mejor dicho, con agua fresca.

Para evitar que nos hiciéramos con la materia, nos lanzó encima a un peligrosísimo robot. Este engendro mecánico estaba dividido en tres partes: la primera era capaz de lanzar un potente rayo laser; las otras dos eran una especie de brazos-grúa que podían aprisionar a cualquiera de nosotros.

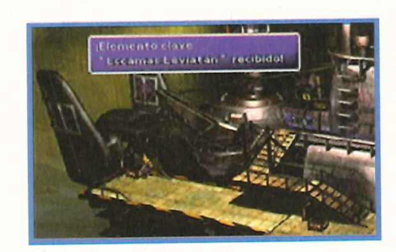
Aquel que tenía la desgracia de ser atrapado quedaba totalmente a merced del robot, indefenso e incapaz de realizar ningún ataque. Pero lo peor era que, al atacar al robot, el resto de nosotros también le causábamos daño a nuestro compañero. El robot era inmune a Lento o Parar, pero era especialmente sensible a los Relámpagos, así que conjuré a Ramuh para que lanzara sobre él su rayo del juicio.

Cuando ya habían sucumbido varios compañeros tuve que llamar al Fénix para que nos ayudara reviviéndolos. Costó trabajo terminar con él, y nos entretuvo el tiempo suficiente como para que Reno consiguiera su objetivo de escapar con la Materia Enorme.

La única posibilidad era seguirlo en otro submarino, así que tiramos por la derecha hasta que vimos uno, pero antes fuimos recogiendo todos los objetos que había en los cofres que veíamos a nuestro paso. En el que estaba más próximo al submarino encontramos las Escamas de Leviatán, que luego nos serían muy útiles.

Por supuesto, los guardias de Shinra intentaron impedir que accediéramos al submarino, pero en ese momento nada podía detenernos y dimos buena cuenta de ellos y de la tripulación del interior. Una vez a los mandos perseguimos al submarino rojo evitando con cuidado las minas. El problema era que no podíamos ver, y la única ayuda que teníamos era la de un sonar que nos indicaba la posición de los objetos en el fondo del mar.

La clave estaba en controlar la velocidad para no chocar y en no perder de vista al submarino de Reno, disparando en cuanto estuviera a tiro. No fue muy





difícil hacer que diera con su casco en el fondo del mar. ¡Hurra! Ahora teníamos que recuperar la Materia, para lo cual me sumergí con el submarino y busqué en las costas cercanas al Templo de los Ancianos, en la parte sur y central del mapa. No tardé mucho en dar con él y al aproximarme me hice con la Materia Enorme. ¡Ya tenía tres!

37. Nuevamente en Ciudad Cohete.

Tras escuchar una señal de radio en la que nos informaron por equivocación de que la cuarta Materia Enorme estaba a punto de salir del aeropuerto de Junon, partimos para allá inmediatamente, pero no pudimos impedir que el avión despegase con dirección a Ciudad Cohete. Volvimos rápidamente a Viento Fuerte y nos encaminamos a Ciudad Cohete. La rampa de lanzamiento del cohete estaba plagada de agentes de Shinra, que trataron de impedir que entráramos en la nave.

Tras varias escaramuzas nos tuvimos que enfrentar con el mismísimo Rude, flanqueado por unos soldados de aslato. Primero nos ocupamos de éstos, pues tenían la habilidad de hacer dormir a la gente en mitad del combate. Rude no era demasiado duro, -a pesar de su nombre-, aunque tenía la habilidad de curarse a sí mismo y de lanzar una barrera protectora mientras utilizaba su golpe especial, la chispa, que podía usar hasta tres veces por turno.

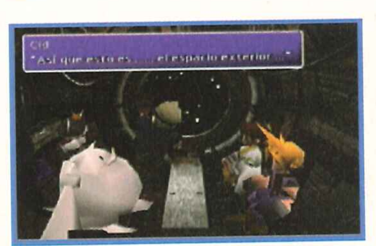
Una vez superado este último obstáculo, entramos en el cohete, donde tras una corta lucha llegamos a la sala de control. Los chicos del capitán Cid iban a cargar una bomba de materia para volar en pedazos al meteorito y así salvar el planeta. Cid los echó y el cohete despegó.

La Materia estaba oculta en el núcleo del reactor del cohete, así que nos dirigimos allí subiendo unas escaleras e introdujimos la clave de acceso de identificación de usuario (círculo, cuadrado, cruz, cruz) para abrir el panel de control y así apoderarnos de la Materia Enorme. Volvimos a la sala principal y bajamos por la escalera de abajo.

Poco después, a Cid le cayó encima un escombro que se desprendió por una explosión, pero con la ayuda de Shera pudimos quitárselo de encima. Nos introdujimos en la cápsula de escape, donde Cid nos emocionó con sus palabras. ¡Al fin era un astronauta!

Así que volvimos al Cañón Cosmo, para malestar de la pobre Yuffie, quien se mareaba en estos viajes dentro de









Viento Fuerte.

Una vez reunido con Bugenhagen llamé con el PHS a todos mis amigos del equipo. Le encargué al sabio anciano que cuidara de la Materia Enorme y la colocó en su ingenio planetario, donde podíamos volver a buscarla en cualquier momento.

Nos embarcamos en la nave Viento Fuerte en dirección norte.

38. Regreso a la Ciudad Olvidada.

Nuestro destino era de nuevo la Ciudad Olvidada. Evoqué mis recuerdos: teníamos que atravesar la Ciudad Huesos y el Bosque Dormido para alcanzarla, y una vez allí, en el cruce, tomar el camino de la izquierda.





Me encaminé hacia el centro de la sala, hacia el enorme cristal azul. Para ello fui todo a la derecha y aparecí en las escaleras, cerca del cristal. Bugenhagen nos comentó que necesitaba la Clave de los Ancianos para activar el cristal. Un acertijo nos indicó que en el





lugar de designación los rayos del sol no lo alcanzaban jamás. Así que nos metimos en el submarino y nos dirigimos hacia el continente del norte. Al sumergirnos por allí, encontramos la Clave a los Ancianos en una cueva oculta en un recodo.

Una vez con la llave en su poder, Bugenhagen la introdujo en una caja y formó una catarata de agua alrededor del cristal. Me aproximé hasta él y pude ver que el agua hacía las veces de pantalla para proyectar imágenes. Reviví el doloroso momento de la muerte de Aeris y vi la Materia Sagrada.

Llegaba la hora de regresar a la metrópolis de Midgar, pues Cait Sith me informó de que ARMA se dirigía hacia allí y de que Rufus había reinstalado el cañón de Junon en Midgar para disparar y destruir la barrera que protegía el acceso al cráter. Cuando nos aproximábamos a Midgar vimos que ARMA estaba prácticamente encima.

Pensamos en toda la gente que habitaba allí y no tuvimos más remedio que enfrentarnos a ARMA, así que buscamos un buen sitio en la playa cercana, bajamos de Viento Fuerte y esperamos su llegada. Comenzamos la batalla metiendo Regenerar y Prisa en nuestro equipo, y luego utilizamos los hechizos de invocación más poderosos (Neo Bahamut, Bahamut, Rahmu...) junto a Cometa y Ultima.





ARMA comenzó de repente una cuenta atrás y, cuando terminó, lanzó un tremendo ataque en forma de flash que nos dejó medio muertos y encima nos impedía lanzar magias. Afortunadamente, el sanador del grupo iba equipado con una Cinta que le permitía curarnos a pesar de todo. Fue una dura lucha que afortunadamente no terminó, pues mientras combatíamos con ARMA, la bestia cambió de objetivo y lanzó un ataque contra Midgar, al mismo tiempo que la Hermana Ray, el cañon transportado por Rufus, disparaba también. ARMA cayó bajo el fuego del potente obús de energía, pero antes había disparado ya sobre Midgar. La barrera del crater había caído.

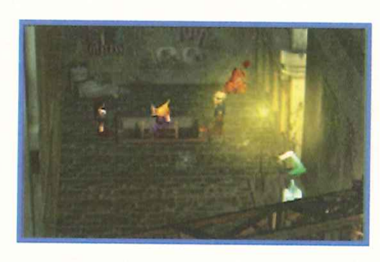
39. Saltos en Midgar.

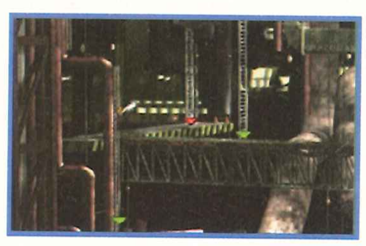
Nos dirigimos en Viento Fuerte hacia el Cráter del Norte. La barrera de Sefirot que protegía su entrada había desaparecido. Pero antes de descendernos enteramos gracias de nuevo a Cait Sith, de que Hojo quería volver a realizar un disparo con la Hermana Ray, con el peligro que ello suponía. Había que impedirlo, así que cambiamos el rumbo y saltamos en paracaídas sobre Midgar en un emocionante vuelo.





Seguí a Cait Sith y, tras hablar con todo el mundo, bajamos por unas escaleras. Continuamos por otras que teníamos justo enfrente y exploramos bien la zona para conseguir todo el contenido de los cofres. Luego, partiendo desde la zona del comienzo, bajé la escalera hastael final, tiré hacia la derecha y el suelo cedió, pero no ocurrió ningún trastorno. Todo lo contrario, pudimos subir por tuberías rojas y nos dejamos caer por un conducto.





Subimos por las escleras y llegamos a un bendito Salvar Punto y entramos por el tunel que había junto a él. En los túneles del tren fuimos hacia el norte y no tardamos en encontrarnos con Elena, Ruda y Reno de los turcos, que tenían la orden de matarnos. La lucha fue de las más intensas que recuerdo: si separados eran peligrosos, juntos constituían un equipo temible.

La más peligrosa era Elena, que lanzaba "besitos" de vez en cuando y nos dejaba totalmente a su merced (Confusión). Como dice el refrán, hay amores que matan. Mientras tanto, Reno atacaba con su chispa y Rude pegaba puñetazos de hasta 4.000 puntos de daño. No escatimamos esfuerzos y convocamos las magias más destructivas. Pero teníamos que tener cuidado, porque cada uno de ellos era inmune a algún tipo de magia: Reno al Hielo, Rude al Fuego y Elena al Relámpago. Lo que mejor funcionó fue el envenenamiento (Bio a todo el grupo), que finalmente los dejó contra las cuerdas y huyeron despavoridos.

Fuimos hacia el sur y descubrimos que el camino estaba cortado después de un buen trecho. No obstante, nos sirvió para hacer buena provisión de Eteres que dejaban las criaturas que vencíamos a nuestro paso. También recogí una materia y algunos objetos más, pero tuve que volver sobre mis pasos.

Siguiendo por el norte encontré una bifurcación hacia la izquierda y otra a la derecha. La de la derecha me llevaba de nuevo al cuartel general de Shinra, mientras que la de la izquierda acababa en unas escaleras. Las subí y justo en ese momento apareció un gigantesco engendro mecánico con Heidegger y Escarlata como tripulantes.

La Bestia Orgullosa, como llamaba Heidegger a su "criatura", era un durísimo enemigo que puso a prueba mis nervios en un combate de exagerada duración. La Bestia Orgullosa estaba compuesta de dos partes: el cuerpo y la armadura. El primer objetivo fue la armadura, ya que al destruirla primero luego lográbamos hacer más daño al resto del cuerpo. Aunque grande, la Bestia no era demasiado rápida, cosa que mejoramos aún más con un Alto o un Lento. Rápidamente lanzamos Regenerar y Prisa en nuestro grupo, mientras yo mismo iba conjurando a todos aliados que teníamos: Neo Bahamut, Odín, Alexander, Rahmu, Bahamut e Ifrit funcionaron muy bien, al igual que mi Límite de Lluvia de Meteoritos, el Haz del Satélite de Barret y el conjuro de Cometa. Como ya digo, fue cuestión de aguantar la enorme tensión, pero finalmente la Bestia Orgullosa calló rendida a nuestros piés ante el estupor de Heidegger.





Subí las escaleras sin apenas entretenerme porque merodeaba por allí un temible tanque, así que preferí no salvar la partida y subí diréctamente. Caith Sith me indicó dónde estaba Hojo y este último me contó que yo era el único clon de Sefirot que tuvo éxito. También dijo que Sefirot era su hijo, al cual había "donado" al proyecto Jénova del profesor Gast cuando aún estaba en el

vientre de su madre. Hojo se había inyectado él mismo células de Jenova y nos atacó ante nuestro asombro.

El muy cobarde utilizó una cápsula que había desarrollado en sus experimentos que contenía a dos criaturas sintéticas que utilizó para protegerse de nuestros ataques. Cada vez que las eliminábamos volvía a lanzar otra cápsula, así que centramos nuestros ataques mágicos en él. Con este método el combate no duró mucho, pero cuando ya estaba vencido, las células de Jénova produjeron una mutación en el científico, transformándolo en un monstruoso amasijo de carne.

Su deformada mano derecha era ahora mucho más peligrosa, y fue nuestro primer objetivo. Aunque una vez destruida volvió a regenerarla, la mutilación le causó serios daños y mermó considerablemente su resistencia. A pesar de que había perdido su forma humana, todavía era capaz de lanzar conjuros como Sueño o Confusión. Pero aunque su resistencia era considerable, logramos derrotarle en pocos minutos atacando directamente el resto de su cuerpo. Ante nuestras miradas asombradas, Hojo sufrió una nueva mutación, convirtiéndose en una especie de hombre serpiente que nos atacó con Sueño, Veneno, Silencio y Lento, además de golpearnos con ataques combinados bastante dolorosos. Comprobamos que la Gravedad no le afectaba, pero utilizando nuestras magias de invocación más poderosas y atacándole con rapidez (Prisa) logramos vencerle finalmente.





Llegó entonces lo importante: si no vencíamos a Sefirot moriríamos a causa del meteorito. No sólo luchaba por salvar el planeta, sino también para saldar las cuentas pendientes de una enemistad personal. Todos estábamos dispuestos a luchar por algún motivo particular, pero preferimos dividirnos para meditar sobre ello.

Tifa y yo nos fuimos juntos; recordamos en la Corriente Vital la Corriente de la Conciencia y el momento en que le prometí mi ayuda si le pasaba algo en cualquier ocasión. Tifa le daba significado a todo, y yo por mi parte quería decirle algo bonito y profundo, pero no sabia cómo. Entonces ella reaccionó con esta frase inolvidable: "Las palabras no son lo único que dice a la gente lo que piensas". Aquella noche junto a Tifa fue muy especial.

A la mañana siguiente, en la nave Viento Fuerte, nos reunimos todos. No me habían decepcionado.

Disco 3

40. Destino: Cueva Norte. Objetivo: Sefirot

NOTA: Antes de aventurarte en la Cueva Norte, mide bien tus fuerzas. Dentro te aguardan no sólo el propio Sefirot, sino también una miríada de monstruos que dejarán pequeños a todos los que has enfrentado anteriormente. Este tercer CD es un durísimo reto que sólo podrás superar si tienes un equipo equilibrado y dominas con soltura el manejo de las materias más poderosas del juego (sobre todo Ultima). Como ejemplo, la mayoría de los enemigos tiene la habilidad de matar instantáneamente a cualquier miembro de tu grupo, e incluso a todos a la vez. Como dificultad añadida, no hay puntos donde guardar la partida dentro de la cueva, y contarás con un único cristal que te permitirá guardar la partida una sola vez. ¿Asustado? Pues tienes motivos para estarlo. Un consejo es que antes de itentarlo vueles con Viento Fuerte y compres todo aquello que creas que vas a necesitar, como Plumajes Fénix, Eteres o Elixires. No estaría mal tampoco que te dedicases a pelear todo cuanto puedas para aumentar el nivel de tus personajes y de las materias lo más posible.

Hablé con todos mis amigos de aventura. A barret se le notaba un pelín nervioso, todo lo contrario que a Red XIII, que estaba muy seguro de sí mismo. Vincent fue muy ingenioso con la frase: "La puerta al mañana no es la luz del cielo, sino la oscuridad profunda de la tierra". Descendimos por la escalera de mano de Viento Fuerte y bajé hasta un punto en el que vi la entrada de una cueva. No entré por ella, pues por el trazado del terreno pensé que debía volver al punto de partida.





Salté de plataforma en plataforma sin olvidar coger el Cristal Salvador, imprescindible para poder llevar la aventura a buen fin. Descendí así por todo el camino en espiral y llegué a una zona llena de plataformas. Fui a la derecha y salté, cayendo cerca de un cofre que guardaba una Fuente Guardia.

Luego, a la izquierda, abrí un segundo cofre con una Fuente Magia. Subí para coger el contenido del resto de los cofres (un Elixir, una Fuente Poder y la materia Absorber PG). Bajé de nuevo y cogí por último una Fuente Espíritu.

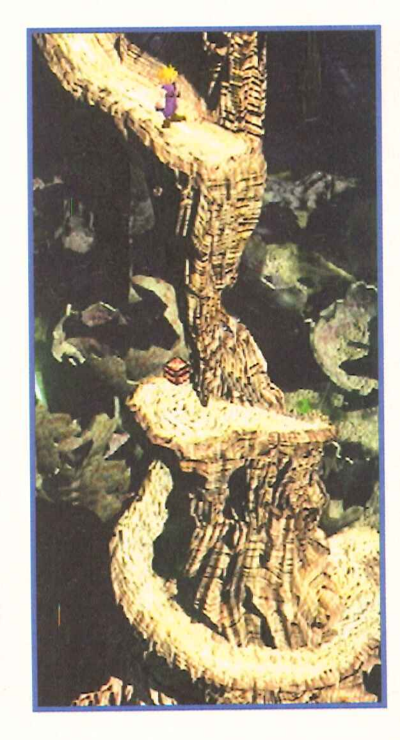
Salí y me encontré sobre otra plataforma. Debajo de mí podía ver más plataformas y algunas salidas. Tiré por la derecha y luego hacia la izquierda, encontrando una Fuente Espíritu, y luego subí a la plataforma de más arriba para continuar a la izquierda y entrar por el agujero de la pared. Aparecí en otra zona donde cogí un Megaelixir.

Volví a la otra zona y fui bajando por las plataformas y entrando sucesivamente en los distintos huecos para coger otros dos objetos, Fuente Poder y Fuente Guardia.

Salí por el sur y, tras descender por dos estalactitas, me reencontré con el resto del grupo. Ante nosotros se abrían dos caminos, y cada miembro del equipo tuvo que elegir por cual de las dos direcciones iba a continuar.

Mi intuición me hizo escoger el camino de la derecha, que al final resultó ser más corto y menos peligroso. En la cueva abundaban monstruos con poderes extrañísimos que podían asesinar a cualquiera de nosotros con tan sólo un gesto. Por alguna razón, en el camino de la derecha había menor número de estos maléficos habitantes, por lo que me alegré de haber tomado esa dirección.

Aconsejé a mis compañeros que hicieran lo mismo, ya que tenía la sensación de que si tomábamos caminos dis-





tintos probablemente tendríamos problemas para reencontrarnos más adelante.

El camino de la derecha obligaba a descender sucesivamente dos columnas, una más estrecha y otra más gruesa. Mientras bajaba encontré un Aro de Mitrilo y un Elixir. Tras el descenso llegué a una amplia caverna donde encontré un Megaelixir en la parte superior izquierda, una Fuente Velocidad en medio del camino principal y un Tetra Elemento en la parte baja, a la derecha de la entrada. La salida estaba al norte, enmarcada por una fosforescencia fantasmagórica.

Descendí por el esqueleto de un gigantesco monstruo (prefería no imaginarme cómo debía ser cuando estaba vivo) que hacía una complicada espiral. *(NOTA: Pulsa Select para poder visualizar mejor tu descenso).*

Llegué a una habitación circular con un gran hueco en el centro. Mientras avanzaba en el sentido de las agujas del reloj, recogí una Fuente Suerte. Un poco antes de llegar al cofre vi un oscuro hueco. Me introduje por él y llegué a otra estancia, donde encontré dos Eter Turbo, una materia Mega Todo y una Fuente Velocidad. Tenía la intuición de que si seguía por el norte de esa cámara recorrería el camino de la izquierda a la inversa.

Me picó la curiosidad y decidí continuar por allí (aunque podía haber continuado perfectamente), así que tras entrar por la puerta llegué a otra habitación muy parecida a la anterior. Seguí subiendo y encontré dos Pociones X, dos Remedios y dos materias poderosas. Estaba claro que aunque el camino de la derecha resultaba fácil de recorrer, no tenía ninguno de los utilísimos elementos y materias del izquierdo (cualquiera que se atreva a aventurarse tiene la decisión en sus manos, aunque siempre puede hacer como yo hice y recorrer los dos).

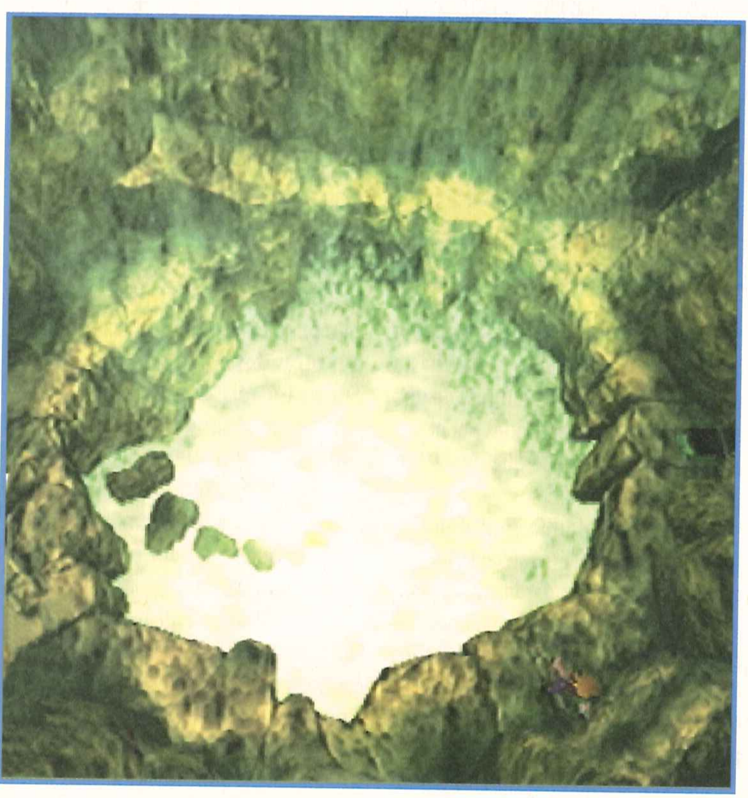
Seguí mi recorrido hasta el final y pude conseguir algunas cosas muy interesantes, como una Poción de Héroe, otra Fuente Magia y la materia Escudo. Llegué de nuevo a la intersección de caminos y volví por el derecho (que era más rápido) a la habitación circular donde me había desviado antes.







Me aproximé al comienzo de la escalera de piedra que descendía hacia las profundidas inundadas de un vaho verdusco y descendí. Mis amigos estaban ya esperándome. Pensé que éste era un buen momento para utilizar el Cristal Salvador que cogí al inicio y tras hablar con todos me preparé para la batalla definitiva.



Fantasía Final

Mientras bajábamos saltando por unas rocas que flotaban en el aire desafiando a la gravedad, tuvimos que pelear contra peligrosísimos enemigos, como el Dragón Zombie y el Hombre de Hierro, que por sí solos constituían una amenaza mayor a algunos jefes finales que había derrotado anteriormente.

El Dragón era inmune a la Pena Capital, pues ya estaba muerto. Así que decidí lanzarle Cometas y Aqualung, mientras invocaba a poderosos aliados como Bahamut.

Por su parte, el Hombre de Hierro tenía un temible ataque en el que, previa segregación de adrenalina, asestaba un tremendo espadazo a todo el grupo.

Nos vimos acosados incesantemente por estas criaturas hasta que finalmente logramos avanzar hasta el centro de una extraña estructura formada por figuras poligonales. Allí nos estaba esperando una terrible Síntesis de Jénova. Esta nueva versión de Jénova tenía tres partes principales: el torso y los dos brazos.

Lo principal era utilizar la materia Todos para poder atacar a las tres partes a la vez con conjuros como Cometa, Aqualung, Trino o cualquier otra Habilidad Enemiga. Regenerar, Prisa y Muro se mostraron igualmente útiles, al igual que los principales conjuros de invocación, junto a Ultima. Cuando Jénova estaba casi vencido comenzó una cuenta atrás que culminó con el lanzamiento del conjuro Ultima, que mermó peligrosamente las fuerzas de nuestro grupo.

Tras derrotar a Jénova, el suelo se derrumbó, haciéndonos caer directamente al mismísimo nucleo del planeta, que estaba bañado por una luz casi sagrada.

(NOTA: dependiendo del desarrollo de la batalla con Jénova, el juego te pedirá que hagas hasta tres grupos distintos de luchadores. La batalla estará perdida si en cualquier momento pierdes alguno de los grupos en la lucha contra Sefirot).

Nos vimos cara a cara con Sefirot. Tenía cinco partes a las que era necesario atacar: la cabeza, el tronco, el núcleo central y sus dos extremidades mágicas. El punto débil del titán era el tronco; si esta parte caía, todas las demás lo harían con ella. Pero el problema estaba





en que el núcleo restauraba la energía del torso cada turno, así que centramos en él nuestros ataques pero sin descuidar el resto de las partes.

El conjuro de Muro evitó muchos de sus ataques mágicos, mientras que los conjuros de Cura y Regenerar se hicieron totalmente imprescindibles prácticamente a cada turno. Utilizar varios equipos a la vez resultó un poco difícil al principio, pero luego vi que así podíamos dividir los objetivos y plantear una estrategia mejor, como atacar un equipo a la cabeza y a una de las extremidades mientras el otro concentraba sus esfuerzos en el núcleo. El ataque más temible de Sefirot era el llamado Angel Caído, que reducía los puntos de vida de mis compañeros a uno, dejándolos totalmente a su merced.

Cuando por fin conseguimos acabar con la última de sus partes, nos esperaba una desagradable sorpresa: Sefirot resurgió de sus cenizas en una nueva encarnación aún más temible y abominable que la anterior.

El devastador ataque final de Sefirot superó todas las expectativas: fue un ataque inverosímil, aterrador, como venido del mismísimo infierno. Era una temible explosión Super Nova que destruía planetas a su paso y que nos golpeaba sin piedad como una imparable ola de muerte.

A pesar de todas las dificultades, logramos sobreponernos y lanzar un último y definitivo ataque con todo lo que teníamos: Neo Bahamut, Odín e incluso Hades acudieron en nuestra ayuda, mientras nosotros eliminábamos la barrera protectora que rodeaba a Sefirot y lo rematábamos con la materia Ultima. ¿Definitivamente? No sabíamos qué iba a pasar con el planeta, pero propuse dejar allí todas nuestras preocupaciones y regresar orgullosos a casa.

Pero cuando ya nos marchábamos sentí algo: mi cuerpo volvió a dividirse y fui transportado al espacio vacío. Allí estaba de nuevo Sefirot que, como en una pesadilla reiterante, reía mientras desenfundaba su curvada espada.

Disputamos un legendario combate del que ni yo mismo sé como pude salir victorioso, pues me encontraba realmente al límite de mis fuerzas... pero sí, ¡había vencido definitivamente al malvado Sefirot!

En fin, amigos. Aquí doy por finalizado el relato de mis aventuras. Lo que pasó después, prefiero que lo descubráis por vosotros mismos. Tan sólo os adelanto que, como podéis imaginar, se trata de una auténtica Fantasía Final.

Trucos

Cómo conseguir un nuevo personaje

Mientras caminas por alguno de los numerosos bosques del mapa, puedes encontrarte con una extraña muchacha llamada Yuffie Kisaragi. No te dejes engañar por el aspecto de esta jovencita: en realidad es una Ninja experta en todo tipo de armas orientales y, lo que es peor, una maestra en el arte del robo de materia.
Yuffie aparecerá como una enemiga más a la que tendrás que enfrentarte (protégete bien contra el Fuego), pero cuando la derrotes apareceréis en un pequeño mapa que contiene un punto donde salvar la partida. Antes de salvar habla con ella, pues si no lo haces Yuffie desaparecerá junto a parte de tus posesiones monetarias. Cuando hables con ella trátala con mucho tacto y conseguirás que se una a tu grupo. Es una poderosa aliada que potenciará tu fuerza de combate.

Cómo encontrar el aeroplano hundido

Las aguas del mundo de Final Fantasy VII atesoran muchas riquezas ocultos para el que sabe buscar bien. Si miras al oeste del reactor submarino de Mako, encontrarás los restos de un aeroplano hundido hace tiempo. En su interior encontrarás entre otros objetos interesantes, la poderosa materia de invocación Hades. Pero ten cuidado, porque Gelnika -que así se llama el avión- es un lugar muy peligroso plagado de todo tipo de extrañas criaturas. Puede ocurrir también que cuando desciendas en el submarino para investigar te encuentres con que delante del aeroplano está una de las cuatro ARMAS, uno de los enemigos más poderosos del juego. Si esto ocurriera, sal a la superficie y vuelve a sumergirte. Cuando llegues de nuevo al punto, ARMA ya se habrá ido.

Cómo montar tu propio criadero de chocobos

Una vez que te hagas con la nave Viento Fuerte, puedes criar tus propios chocobos. Ve primero a la Granja de Chocobos y compra verduras con los que alimentarlos. Ahora tienes que cazar alguno por el mismo método que utilizaste para conseguir el que te transportó a Minas Mithril. Tienes que tener muy en cuenta que si bien puedes conseguir chocobos en cualquiera de los lugares en los que haya restos de sus huellas o hierba, la calidad de los chocobos no es la misma en todos los puntos: los mejores chocobos se encuentran en el área de Gold Saucer, Wutay, Iciclen y Mideel. Puedes tener hasta cuatro chocobos al mismo tiempo, pero tendrás que volver a la Granja para elegir quién cuidará de ellos. Una vez que los tengas, comienza a alimentarlos con verduras, que puedes encontrar en la propia granja (comprándolas, por supuesto). Dependiendo del tipo de verdura que utilices conseguirás que los chocobos desarrollen alguna de sus características, como inteligencia, rapidez o resistencia. Sin embargo, las mejores verduras tendrás que comprárselas a un hombre llamado el Sabio Chocobo, que se encuentra en las montañas del continente Norte (el de las nieves eternas). Ten en cuenta que la casa de este Sabio es de difícil acceso, y que para llegar a ella tendrás que hacerlo por vía aérea o a lomos de un chocobo que pueda escalar montañas.
Una vez que hayas maximizado las habilidades de los chocobos, tendrás que entrenarlos en las carreras para asegurarte de que su descendencia será el resultado del cruce del mejor material genético. Cuando tengas un macho y una hembra perfectamente entrenados, podrás criar un chocobo especial.

Cómo conseguir chocobos especiales

Hay dos tipo de razas de chocobo extinguidas que una vez poblaron el planeta: los chocobos de montaña (verdes) y los chocobos de mío (azules). Para conseguir criar uno de esto chocobos necesitas un buen chocobo al que tienes que alimentar con nueces Carob. Estas nueces sólo las podrás conseguir robándoselas a los peligrosos Vlakorados que pueblan los bosques cercanos a Ciudad Huesos. Una vez que tengas cualquiera de las dos clases de chocobo especial, puedes conseguir un chocobo de montaña y río (chocobo Negro) alimentando a uno de ellos con otra nuez Carob. Cuando tengas al chocobo Negro, puedes intentar criar un chocobo Dorado (el mejor chocobo posible) apareando al chocobo Negro con un chocobo Maravilloso (área de Icicle) y alimentarlos con la nuez Zeio, la más rara de todas las nueces. Estas nueces sólo las podrás encontrar en una pequeña isla que hay al nordeste de la Granja de Chocobos, robándoselas durante el combate a los Goblins que habitan en sus bosques.

Cómo conseguir las cuatro Materias Especiales

Una vez que domines la crianza de chocobos puedes empezar a pensar en conseguir alguna de las Materias Especiales que hay desperdigadas por el mapa dentro de cuatro cuevas. La primera cueva se encuentra en una pequeña isla situada en el Nordeste del mapa (la más alejada). Sólo se puede llegar hasta ella con un chocobo Dorado, pero dentro se encuentra la materia más poderosa del juego: los Caballeros de la Tabla Redonda (merece la pena todo el trabajo, créenos).
La segunda cueva se encuentra justo al sur de ésta, en la punta de la primera de las tres islas que hay debajo del continente oriental. Para llegar a ella necesitas a Viento Fuerte y un chocobo Azul, y dentro te espera la materia Quadra Magia. La tercera cueva está en las montañas al norte del continente occidental. Un chocobo Verde o Azul son suficientes para llegar hasta aquí y conseguir la materia Pg- Pm.
Por último, la cuarta cueva está en las montañas de la gran isla situada al oeste del continente occidental.
Con un chocobo Verde como medio de transporte conseguirás la materia Mimic.

Tomb Raider

1. Perú

Las cuevas

Al entrar en aquella inmensa cueva, las puertas se cerraron tras de mí con un gran estruendo.
Me encontré en un mundo de luces y sombras, una zona de riscos, grutas y rocas cubiertas parcialmente por nieve.
Avancé deprisa, siguiendo las huellas que unos lobos habían dejado en la nieve y, prácticamente sin darme cuenta, me vi metida en una peligrosa trampa donde las paredes parecían escupir dardos.
Comprendí que aquello sólo era una advertencia: a partir de entonces tendría más cuidado.
Dejé atrás las rocas blancas y busqué en la cueva que se abría ante mí.
Encontré una pequeña brecha en la pared izquierda donde se escondía un botiquín, lo guardé en mi mochila, volví atrás y escalé la pared. Giré a la izquierda y en lo alto de un muro con nieve pude ver un entrante.
Recogí el botiquín que allí se encontraba, (intuía que este tipo de ayuda me sería muy útil más adelante), y retomé mi camino hasta un lugar donde la nieve daba paso a verde musgo y largas enrredaderas.
Continué hasta una gran sala en la que había dos puentes de madera.
Pasé de un lado a otro y desde arriba disparé a unos lobos que esperaban mi caída. Entré en otra estancia y vi girar un Cristal Mágico al otro lado de un foso. Antes de saltar preferí mirar hacia abajo y disparé a un oso que se encontraba en el fondo del pozo, así pude bajar sin ningún peligro.
Continué hasta pisar una baldosa que accionaba el mecanismo de apertura



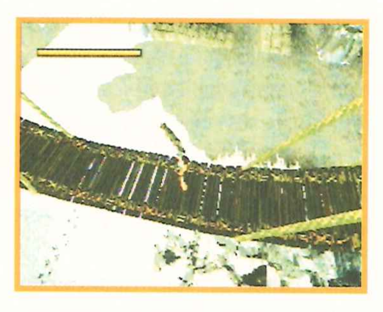


Para entrar en la primera sala secreta que encontré, me subí a la piedra que había justo enfrente de la gruta y, según me deslizaba, salté intentando agarrarme al saliente de la cueva.



Encontré la segunda sala secreta muy cerca de la otra. Decidí subir colocándome en el montículo de nieve de la izquierda y probé a agarrarme sin necesidad de saltar. ¡Bingo!, encontré otro botiquín

de un portón perfectamente camuflado. Volví a estar en la sala de los puentes, pero esta vez abajo. Subí para recoger el Cristal Mágico.
Antes de bajar por unas escaleras que había al fondo localicé, entre las viejas y desgastadas columnas, un botiquín.
Al bajar, después de ser atacada inesperadamente por dos lobos, vi un





En este escenario comprobé que todas las palancas abrían alguna puerta. El misterio estaba en desvelar dónde se encontraba la puerta abierta.

pequeño saliente escondido entre las enredaderas de una pared y dentro descubrí un botiquín completo. Al ir a accionar la palanca, encontré otro botiquín casi debajo de las escaleras.
Después de guardarlo, como siempre en mi mochila, pulsé el interruptor y tuve que recorrer mucho para entrar por la puerta que se abría pero que se cerraba rápidamente.
Subí unas escaleras hasta una habitación con unas baldosas que parecían quebradizas y, sin darme cuenta, caí en un lugar que más bien parecía el falso cauce de un río.
Mirando desde arriba vi una enorme puerta cerrada, así que busqué el interruptor que la abriera, lo activé y, no sin cierto reparo, me deslicé por un lateral de aquella vaguada.
Salí por la otra puerta tan deprisa como pude...

La ciudad de Vilcabama

Tras aquellas enormes puertas, encontré un mundo de largo pasillos, zonas sumergidas y claros indicios de una antigua civilización. Inspeccioné la nueva zona pasando por pasadizos, rincones oscuros y peligros en cada esquina.
Encontré una puerta cerrada con llave y una gran habitación con una piscina en el centro. Buceé hasta una gran sala sumergida con columnas decoradas y encontré una palanca que abrió la trampilla superior justo a tiempo para no ahogarme.
Exactamente en la esquina contraria encontré otro mecanismo que abría un portón en una sala secreta. Allí recogí



Al intentar entrar por una de las puertas de enfrente de la piscina (la derecha) fui atacada por un gran oso pardo que salió enfurecido por la otra puerta. Cuando lo derribé encontré en la parte superior de la pequeña sala un botiquín.



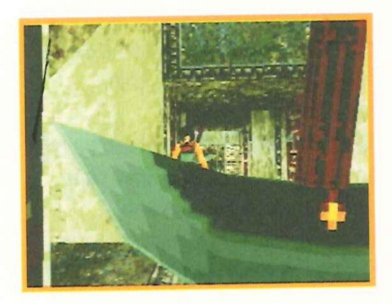
Para abrir la trampilla superior que había dentro del agua, y la otra que encontré más adelante, agarré la palanca y tiré fuertemente de ella hacia arriba.



Para llegar a la sala secreta que acababa de abrir bajo el agua, tomé, buceando, el camino de la izquierda desde la sala de la piscina y recogí un botiquín y un cargador de la Magnum.



Para bajar rápido sin hacerme daño al caer tuve que descolgarme, poniéndome primero de espaldas, de pared en pared. Por cierto que por el camino encontré unas balas para escopeta y un botiquín.



Esquivar aquellas afiladas cuchillas no me resultó fácil. Tuve que ir despacio, andando hasta el borde de la pared y luego correr antes de que la cuchilla volviera a bajar. ¡Menos mal que sólo había tres cuchillas!

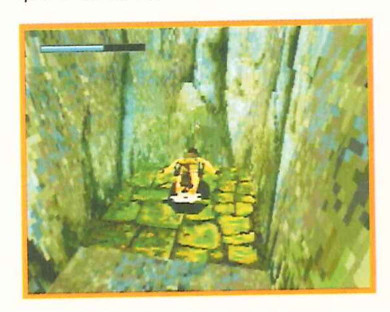
otro botiquín y un cargador para una Magnum. Aún no tenía esa pistola, pero guardé las balas por si acaso. Volví a la habitación de la piscina para pulsar el interruptor que ya había visto. Avancé hasta que caí al pisar unas baldosas medio rotas. Después de pensar qué podía hacer, me di cuenta de que uno de los bloques de la pared se podía mover. Lo utilicé primero para subirme y acceder al saliente que no había podido visitar antes y luego tiré de él en dirección contraria, hasta que llegué a otra sala. En este tétrico lugar encontré una Llave Plateada y un Idolo de Oro. Sobre uno de los techos de aquella estancia se encontraban, ocultos, un Cristal Mágico y otro botiquín. Los cogí.
Salí rápido y me dirigí a abrir, con la ayuda de la Llave Plateada, la puerta que ya tenía localizada. Encontré un gran templo con tres puertas y entré por la única que estaba abierta. Accedí a una habitación con plataformas. Salté (siempre procurando tomar el ángulo preciso) hasta que llegué a activar el interruptor que abría otra entrada al templo. Bajé rápido y, al entrar por la segunda puerta, vi de nuevo plataformas, pero esta vez algo más complicadas. Cuando intentaba acercarme a la primera, el suelo se vino abajo a mis pies y caí al agua. Salí a la superficie y tuve que tomar impulso en el poco espacio que me quedaba para dar un gran salto y agarrarme.
Una vez arriba pulsé el interruptor, recogí otro Cristal Mágico y entré por la tercera puerta que se abrió. Tuve que esquivar una peligrosa trampa hecha a base de guadañas. Activé el interruptor, caí al agua y, desconcertada por lo ocurrido, buceé entrando en un pequeño túnel de la pared. Bajé una palanca y, desde lo alto, vi cómo en la sala contigua se abría una de las dos puertas que necesitaba para salir. Salté a la piscina y apareció un gran oso pardo que maté con mucha dificultad.
Comprobé que el Idolo de Oro que guardaba desde hacía rato en mi mochila encajaba perfectamente en el hueco de la puerta, así que lo coloqué y el protón se abrió inmediatamente. Antes de entrar encontré un mecanismo para desactivar la trampa de las guadañas y una habitación secreta. Después me tomé un respiro.

El valle perdido

Al salir del túnel me rodeaba un mundo de corrientes de agua y cascadas. Mi intuición me llevó a saltar al otro lado del río que transcurría ante mí, lo cual hice desde un hueco que encontré nada más salir a mi izquierda. Tras varias saltos muy difíciles (en alguna ocasión caí y fui arrastrada por la corriente hasta una catarata), cerca del nacimiento de este río vi una antigua maquinaria a la que le faltaban tres piezas. También en la margen izquierda del cauce vacío del río encontré la que sería mi primera gran arma: una escopeta.
Supuse que debía encontrar las piezas de la maquinaria, así que retrocedí dejándome caer en la corriente del río para ser arrastrada hasta la cascada. Salí del agua y, tras eliminar a un par de lobos, escalé una pared de rocas blancas. Llegué a ver un gran valle verde, con matorrales, árboles y.... ¡velocirraptores! Avancé con mucho cuidado (y el miedo normal de una persona que acaba de ser atacada por dos saurios carnívoros) y de pronto salió... ¡¡un enorme Tiranosaurio Rex!! Antes de que me atacara conseguí huir y entrar por una cueva que encontré a la derecha de un puente derruido y llegué hasta una gruta alta desde la que, fuera del alcance del gigante depredador, lo abatí a tiros.
En una cueva de la zona encontré la primera de las piezas que buscaba. En lo alto de la doble cascada, y también a la derecha de esta, encontré municiones. En lo profundo del valle hallé un templo; cogí la segunda pieza que necesitaba (que estaba escondida en el agua) y un Cristal Mágico.
En el techo del templo recogí un botiquín completo, un cargador para la Uzi y unas balas para escopeta. A la derecha pude ver una cueva incrustada en la roca, entré y vi otro Cristal Mágico. Lo tomé y decidí darme un respiro (después de una siesta lo tendría todo más claro).
Al volver a la acción, aunque suponía que encontraría otra pieza al otro lado del puente, miré en el agua del templo y encontré otra pieza exactamente en el mismo sitio donde había encontrado la anterior. Ya tenía las tres que necesitaba y regresé hacia la máquina. Llegué a la altura de un puente de madera que colgaba sobre el río. Antes de pasar cogí el Cristal Mágico. Coloqué las tres piezas y activé el mecanismo. Un portón dorado enorme cerró el paso al agua justo a mi izquierda. En las cataratas encontré un botiquín. Buceé hasta una sala escondida y recogí los objetos que encontré allí. Después corrí por el cauce del río, ahora vacío, hasta dejarme caer por el hueco que antes había sido una cascada. Caí al agua y me di cuenta que al final del cañón que había formado la catarata había un pasadizo. Entré hasta el final y una gran puerta se abrió...



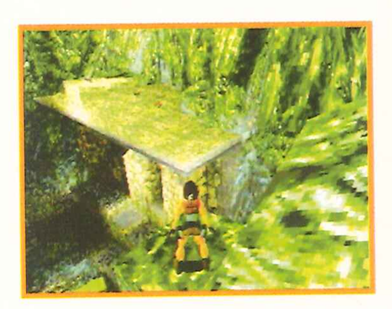
Cuando vi el río comprendí que me costaría bastante saltar al otro lado. Me acerqué lo máximo hasta el borde la roca, giré un poco hacia mi izquierda, y retrocedí con un pequeño salto hacia atrás. Tomé carrerilla y... Salté. Llegué al otro extremo del río por los pelos. Pero aún me quedaban más saltos...



Después de coger el Cristal Mágico y descansar, volví a mirar en el agua del templo y encontré otra pieza en el mismo lugar. Ya tenía las tres que necesitaba y, aunque sabía que encontraría otra pieza saltando al otro extremo del puente derruido, decidí que era el momento de regresar a la máquina.



Desde lo alto de aquella cueva, el Tiranosaurio no podía agarrarme. Disparé lo más rápido que pude hasta que conseguí acabar con él. Tardé un tiempo, pero el sistema resultó muy eficaz.



Para subir al techo del templo primero me agarré a la roca que encontré justo enfrente de un tronco en el suelo. Desde aquí salté para agarrarme a la roca que tenía a mi izquierda. Después tuve que tomar el ángulo perfecto (calculando a ojo donde iba a caer) y saltar sin más. Para el tercer salto hice lo mismo pero tomando impulso. Desde aquí no resultó difícil llegar donde quería.



Siguiendo el camino que me marcaba la gruta que se abría bajo el agua al lado de la puerta dorada, llegué a una habitación secreta y recogí el botiquín y las municiones que encontré. Luego salí por la puerta de esta habitación llegando al cauce vacío del río.

El sepulcro de Qualopec

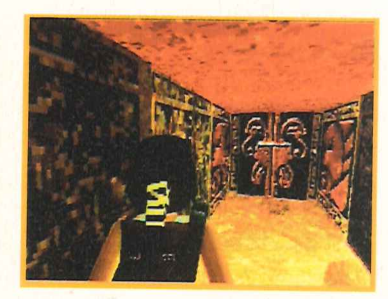
Después de dejar atrás el valle de los dinosaurios, me vi en un lugar completamente distinto a los que había visitado hasta ahora. Ya no encontré pilares de rocas, ni plantas, ni musgo, tan sólo habitaciones perfectamente adornadas con extrañas pinturas. Me encontré en una sala con varias salidas. Una de ellas estaba cerrada con tres verjas... Imposible pasar, de momento. Vi un pasillo y me dirigí hacia él. De pronto, una gran roca redonda se avalanzó hacia mí. Tuve que girarme y correr como una loca.

Una vez solventada la situación vi una palanca en la pared y la pulsé... dos terribles velocirraptores aparecieron en escena. Los eliminé fácilmente con ayuda de mi nueva arma.

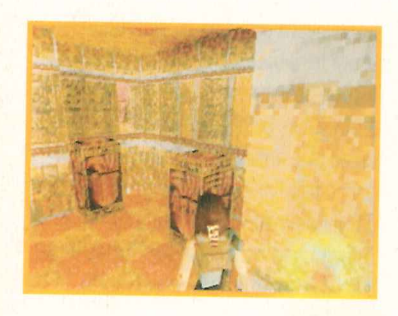
Entré por la puerta que acababa de abrir hasta una sala con tres pasillos y un Cristal Mágico en el centro. Antes de cogerlo exploré la zona. Cada uno de los pasillos escondía un mecanismo

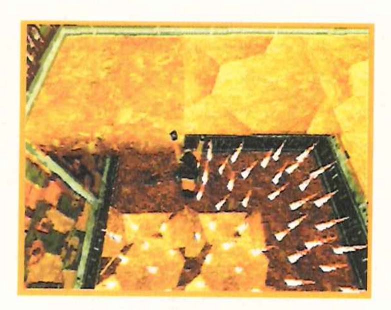


Cuando vi bajar esta enorme roca rodando directamente hacia mi retrocedí lo más rápido que pude saltando hacia atrás y me aparté de inmediato de su camino.

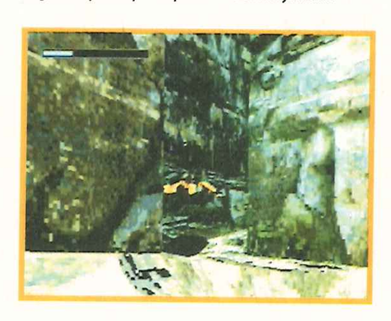


Vi el interruptor y, como el suelo parecía quebradizo, cruce corriendo por lo que pudiera pasar. Tras de mí las baldosas se vinieron abajo y pude ver en el fondo una gran colección de cuchillos esperando mi caída. Para volver retrocedí lentamente hasta el borde. Salté agarrándome al lado contrario y ¡por poco no puedo contarlo!





En esta sala el suelo quebradizo escondía una trampa mortal. Después de recoger las balas para la escopeta del la parte de arriba, me descolgué por la baldosa y, sin soltarme, me moví hacia la derecha, casi agarrándome a otra en mal estado y me dejé caer. Por suerte no me alcanzó ninguna cuchilla y pude recoger un cargador para Magnum. Luego, andando muy despacio entre las cuchillas llegué a la puerta por la que había entrado y me fui.



Por una brecha de la pared derecha del lago, muy escondida y difícil de encontrar, entré a una cueva donde pude recoger un cargador de Magnum y un botiquín completo.

para abrir las tres rejas que me cerraban el paso en la sala del principio. Encontré fácilmente dos interruptores que me abrieron dos puertas (y, de paso, varias trampas). Pero, sin duda, lo que más me costó fue averiguar lo que debía hacer en una sala marcada con el bello grabado de un pájaro y en la que había dos grandes bloques que no podía mover por mí misma. Puse a prueba mi inteligencia: vi que las palancas que se encontraban por los alrededores movían esos bloques, por lo que deduje que lo que debía hacer era colocarlos de tal manera que pudiera saltar a un hueco que había a varios metros del suelo y debajo del cual se encontraban unos peligrosos pinchos. Después de efectuar varias combinaciones, conseguí llegar donde quería y abrir la tercera verja. Volví rápidamente a la habitación del principio y cogí, ahora sí, el Cristal Mágico.

Poco después me encontré en una larga habitación de cuyas paredes salían dardos. Me paré en el primer peldaño de una escalera que había al final e intenté subir por la pared en la que estaba el último cañón. Al subir se abrió una puerta secreta. Después de recoger munición para la escopeta y un cargador para Magnum, salí y subí hasta lo que parecía un Salón del Trono. Dos momias custodiaban los restos del rey y en el centro de la sala, sobre un pedestal, vi el Scion que iba buscando. Disparé a la momia que me atacó y cogí el Scion. De pronto, todo el edificio se vino abajo. Corrí sin detenerme hasta el túnel que antes me dio paso a este impresionante templo. Cogí el Cristal Mágico que vi. Me tiré al agua y me di cuenta de que el temblor también había afectado a las rocas: encontré, en una brecha en las paredes del lago, un cargador de Magnum y un botiquín completo. Sumergida en las azules aguas noté que alguien me disparaba. Salí y vi a un hombre. Tras un largo tiroteo, conseguí desarmarle. Le interrogué y me dijo su nombre: Larson.

Pero esto ya es otra historia...

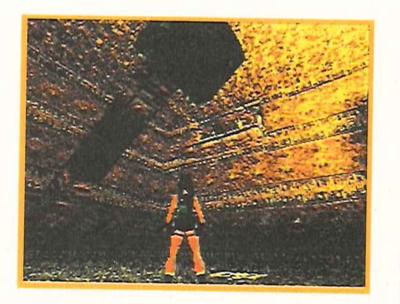
2. El Monasterio

Franci's Folly

Después de mi charla con Larson realicé unas investigaciones en la ciudad para averiguar cómo llegar hasta el segundo Scion. No fue difícil encontrar el camino que debía tomar:



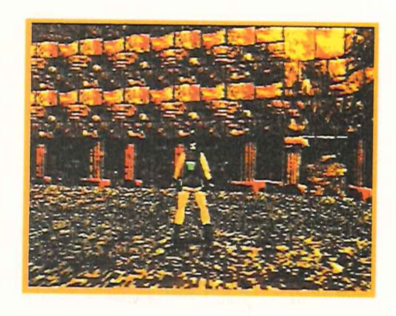
La primera habitación secreta se encontraba tras una puerta en la sala de entrada al monasterio. Tuve que saltar sobre un bloque inclinado para poder agarrarme arriba al rebotar. Después hice lo mismo en la siguiente plataforma y de esta manera obtuve munición y un botiquín.



En la sala de Thor encontré un enorme martillo: situándome un instante bajo él y dando un paso rápidamente hacia atrás, conseguí esquiva su caída, al tiempo que aparecieron dos bloques que me permitieron llegar hasta un alto balcón que había en la pared del fondo.



Para acceder a esta habitación secreta tuve que saltar mientras caía por la pendiente justo antes de llegar al final y agarrarme a la entrada de la sala antes de caer al agua. No me resultó nada sencillo, os lo puedo asegurar.



Otra sala secreta se encontraba en la parte inferior de la sala de las plataformas, pero la baldosa que la abría estaba situada arriba del todo. Puse mi vida en grave riesgo tan sólo para conseguir un botiquín y unas balas. ¿Mereció la pena?

directo hacia un antiguo monasterio situado en lo alto de una gran montaña.

Nada más entrar en el monasterio me aguardaban un par de leonas, pero conseguí abatirlas fácilmente.

Haciendo uso de la picardía que me caracteriza, moví los primeros bloques que me abrieron las primeras puertas y, tras eliminar a unos gorilas y saltando sobre unas altas columnas, no me fue difícil llegar hasta una sala que abría bajo mis pies un fascinante abismo de plataformas. Bajé hasta el fondo -no sin dificultad- y encontré un portón perfectamente sellado con cuatro cerraduras: debía encontrar las llaves que abrieran dicha puerta.

Las cuatro llaves estaban guardadas tras otras tantas puertas marcadas con el nombre de célebres personajes mitológicos: Atlas, Damocles, Neptuno y Thor. Los interruptores para abrir estas puertas los encontré situados en distintas plataformas de la sala. Dentro de cada una de ellas me esperaban los peligros más insospechados.

En la habitación de Atlas tuve que sortear una gran roca y colarme por un hueco que se abría en lo alto de la pared izquierda. En la de Damocles decenas de grandes espadas colgadas del techo, esperaban pacientemente mi paso. En la sala de Neptuno mi



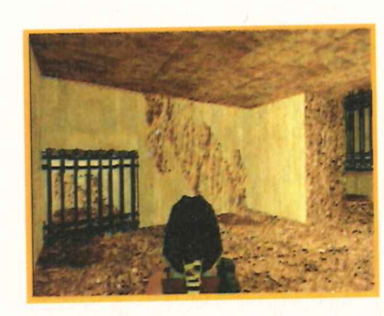
principal problema fue no ahogarme al ir a activar el mecanismo que me abrió el camino hasta la llave. Pero sin lugar a dudas la trampa más peligrosa fue la diseñada para impedirme el paso a la llave de Thor, donde tuve que ponerme durante unos instantes bajo un gigantesco martillo que casi me aplasta.
Cuando conseguí las cuatro llaves tuve que descender con mucho cuidado, ya que abajo me aguardaba un personaje que me disparaba sin cesar.
Ocultándome tras algunas columnas, le disparé desde arriba cuantas veces pude hasta que al final huyó y, tras eliminar a un par de lobos con el mismo sistema, pude bajar a abrir la puerta y salí de allí.
¡Por cierto! Casi se me olvida contaros dónde encontré ayuda extra en este escenario. La primera sala secreta se encontraba en la entrada del monasterio en la pared derecha. La segunda estaba situada en la pared de enfrente de la rampa que llevaba hasta el agua. La tercera sala esperaba justo sobre el nivel del agua. La última se escondía en una de las paredes de la parte inferior de la sala de las llaves. Ninguna de las cuatro tenía un fácil acceso pero escondían importantes recompensas: cargadores para la escopeta (imprescindibles en estos momentos) y botiquines.

El coliseum

Tras los primeros pasos comprobé que me encontraba en un extraño lugar que debía haber sido en sus tiempos un gran circo romano. La cantidad de fieras que encontré en él, me lo confirmó.
Para llegar hasta el Coliseum tuve que escalar la fachada y entrar por una pequeña brecha de la pared, pues las puertas principales estaban bloqueadas. Después de acabar con los dos cocodrilos que había en la fosa me agarré a las rocas de la pared izquierda y pasé hasta el otro lado. Ya había dejado atrás las dos primeras salas secretas: una situada en las rocas de la parte superior del lago (por cierto de muy difícil acceso) y otra en la parte ancha de la hendidura de la pared encima de la fosa de los cocodrilos.
Nada más caer a la arena del circo fui atacada por varios animales. A pesar de que tuve que estar muy atenta, no me inquieté demasiado, pues, aunque tuve que controlarme y usar la escopeta sólo en los momentos realmente complicados para no agotar la munición, notaba cómo mi habilidad con las pistolas crecía por momentos.
En este desolado escenario encontré fácilmente las primeras palancas que abrían las puertas que iban despejándome el camino.
Mi primer problema grave lo encontré a la hora de abrir una puerta cuyo mecanismo estaba encerrado detrás de otras dos que se abrían y cerraban rapidísimamente. Después de muchos intentos logré ser lo suficientemente rápida como para pasar antes de que se cerraran las puertas. De esta forma encontré el mecanismo que me abrió la primera de las tres puertas situadas en las esquinas de las gradas del Coliseum y fui hacia ella. Después de esquivar una roca accioné otro mecanismo que abrió la segunda puerta. Al entrar, encontré una sala en la que había unos pilares por los que debía ir subiendo hasta el interruptor de la tercera puerta, pero encontré además una sorpresa: situándome en la parte derecha del pilar de la izquierda se abrió una puerta secreta en lo alto de la habitación que escondía una magnum.
Después de ser atacada por el loco de Larson entré por la tercera puerta que acababa de abrir. Encontré una palanca que activó el mecanismo de un portón que había en el "palco" del circo, al cual accedí subiendo por un pasadizo y saltando sobre varias piedras. Supuse que dentro se escondería la llave que me abriría la reja de la sala anterior, pero comprobé que no era así. Después de devanarme los sesos decidí volver a la habitación donde había pulsado el interruptor y allí descubrí de que, cuando había ido por primera vez, al empujar el bloque para entrar había tapado con él un pequeño hueco en la pared donde descansaba la llave enmohecida. Volví a la reja, la abrí, salté al agua y pulsé el interruptor que me permitió salir de aquel peligroso lugar.



La primera sala secreta se encontraba escondida dentro de una cueva situada encima del lago. Para llegar a ella subí por la cornisa del templo y en lugar de entrar por la puerta de la izquierda anduve por las rocas y salté hasta un saliente que me permitió llegar a coger munición.



En esta sala tuve que saltar para llegar a tiempo antes de que se cerraran las puertas que se abrían al pisar sobre una losa que había en una esquina del fondo.



En esta sala saqué el máximo partido a mi rapidez. Al situarme en el lado derecho de la columna izquierda, una puerta secreta se abrió en lo alto. Para llegar a ella salté hacia adelante, luego a la izquierda, atrás, a la derecha y por último, hacia adelante. Todo ello sin perder ni un segundo.



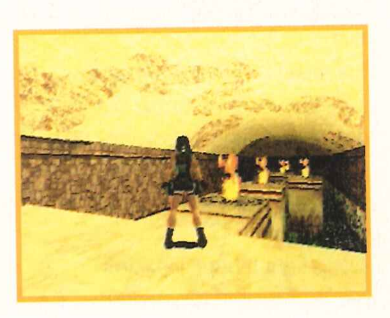
Esta llave, imprescindible para salir del Coliseum, se ocultaba tras un bloque que ya había empujado antes para encontrar una palanca. Creí que con activar el mecanismo bastaba, pero, no... había que tirar del bloque para encontrar esta maldita llave.



En un principio, después de haber abierto la puerta de la parte superior, pensé que sólo podría volver repitiendo el mismo camino, pero me di cuenta de que podía bajar por la zona de las cuchillas. Me dejé caer comprobando antes, por la posición de mi sombra, que podía hacerlo sin resultar herida.

El palacio de Midas

LLegué a una especie de palacio con enormes galerías que esperaban en silencio mi paso.
Después de eliminar a unos cuantos "bichejos" y subir una gran escalinata me encontré en una sala con cuatro puertas y en la que había también 5 palancas sobre un tejado. Descubrí que en la parte superior de cada puerta había grabados con signos griegos que



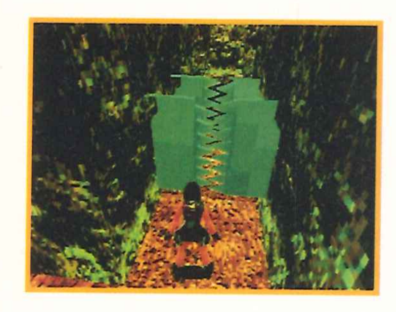
Me costó muchísimo atravesar estas llamas (menos mal que acababa de coger un Cristal Mágico). El truco consistía en agarrarse a las esquinas de cada columna, encaramarse y saltar rápidamente a la siguiente. Aún así, perdí bastante energía.



La primera sala secreta estaba escondida detrás de estos muros. La única manera de entrar era sumergirme en el agua con riesgo de ser atrapada por dos cocodrilos. Encontré un botiquín y un cargador para la magnum.



Haciendo caso de la leyenda del Rey Midas -que dice que todo lo que éste tocaba se convertía en oro-, coloqué sobre esta enorme mano los tres lingotes. Decidí no subirme yo personalmente a la piedra por lo que pudiera pasar...



Al salir de la sala del Rey Midas encontré entre los matorrales de la parte izquierda del jardín una palanca que abría una reja. Tras estas cuchillas se encontraba una sala secreta en la que había lo de siempre: munición y un botiquín.



me daban la combinación de los interruptores para abrirlas. Así, abrí primero la puerta de la izquierda y al entrar me di cuenta de lo que necesitaba encontrar: tres relucientes lingotes.
Volví a los interruptores y abrí una a una las tres puertas restantes. En la de la derecha encontré, después de pasar esquivando unas llamas, mi primer lingote.
Al entrar en la segunda vi una sala con una gran columna en el centro. Al mover la piedra que encontré al bajar unas escaleras, un desprendimiento hizo caer las rocas que quedaron colocadas de tal manera que pude saltar de un lado a otro para llegar a una sala con una gran piscina. A la derecha, debajo del agua, encontré la primera sala secreta. Al bajar para recoger el Cristal Mágico encontré la segunda sala secreta que estaba escondida detrás de unas rocas y a la que sólo se podía acceder desde arriba saltando dentro de ella. Al mirar a mi alrededor vi que me encontraba en la parte superior del templo. Desde aquí salté para agarrarme a un saliente de la roca que tenía justo enfrente de mí: tengo que reconocer que me puse muy nerviosa, ya que la caída era mortal de necesidad.
Tras saltar al otro lado llegué al techo de un pequeño templo. Recogí otro lingote y un Cristal Mágico y, antes de bajar, disparé contra los leones y monos que me esperaban abajo. Al bajar entré en el templo y accioné una palanca que abrió la reja que daba acceso al jardín del templo. Volví a los interruptores y entré en la última puerta. Después de recoger el tercer y último lingote me di cuenta de mi problema: necesitaba que los lingotes fueran de oro.
Tras inspeccionar todos los rincones del palacio, encontré en la parte superior del jardín una pequeña entrada en la roca que me llevó a una sala en la que descubrí los restos de una gigantesca estatua de Midas. Recordando la leyenda, deposité los tres lingotes sobre su enorme mano y, ante mis atónitos ojos, los lingotes se convirtieron en oro. Cogí un nuevo Cristal Mágico.
De regreso a la sala donde debía colocar los lingotes encontré una palanca escondida en el jardín que me abrió el camino para entrar a otra sala secreta. Después fui directamente a depositar el tesoro que guardaba en mi mochila en su lugar correspondiente. La enorme puerta se abrió y....

La cisterna

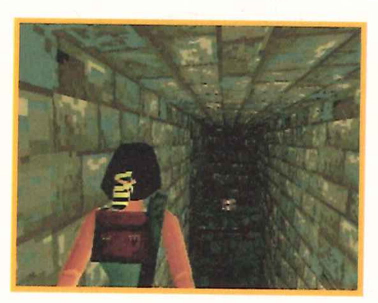
Caí resbalando y aparecí en un lugar realmente lúgubre: aquello parecía el paraíso de las ratas, pues se trataba de una zona muy húmeda y repleta de recovecos y puertas que necesitaban llaves para ser abiertas.
La gran sala central tenía en el centro una gran piscina y a los lados numerosas puertas y plataformas. Pero uno de los portones destacaba mucho más que ningún otro y supuse que esa sería la vía para salir de aquel lugar.
Lo primero que hice fue recoger una llave enmohecida que había en la plataforma a la que accedí mediante una grieta en la pared (por cierto, aunque no estaba oculta por nada apenas se veía). Luego entré en otra sala con el suelo enrejado y que tenía un interruptor en una de sus paredes.
Encontré en una de las esquinas más oscuras una sala secreta y, sin pulsar el interruptor, me tiré al agua para llegar de esta manera a otra sala gran sala medio sumergida.
Recogí una nueva llave enmohecida y volví a la estancia principal. Abrí las dos puertas del lado contrario con la ayuda de las dos llaves que tenía en la mochila. Al intentar pasar por la puerta de más a la derecha encontré un suelo plagado de pinchos ¡era imposible bajar! Entrando por la puerta de la izquierda, además de tener que enfrentarme al pesado de Larson y de verme obligada a dar unos largos saltos, encontré una de las llaves de plata que necesitaba para abrir la puerta central de la sala principal.
Llegué a otra habitación que tenía un pequeño interruptor en la parte superior de una pared, pero no podía acceder a él de ninguna manera.
Recordé el interruptor que había dejado sin pulsar en la sala del suelo enrejado y lo activé. De pronto todas las salas se inundaron y el agua casi lo cubrió todo.
Volví para activar el interruptor que antes estaba inaccesible y que ahora estaba a mi alcance y encontré la segunda llave plateada.
Recordé que antes no había podido pasar por el túnel de pinchos, pero ahora también estaba inundado y no tuve ningún problema. Desde el agua cogí una llave de oro y volví a la superficie. Buceando por el nuevo paisaje de agua encontré una sala secreta que antes no había visto.
Después subí hasta la gran puerta central y utilizando los dos llaves plateadas entré en la hall de acceso a la última habitación. Utilicé la última llave y entré en una gran sala con baldosas blancas y negras que simulaban un tablero de ajedrez. En el fondo encontré un interruptor y un bloque. Moví el bloque para poder llegar a la plataforma superior. Recogí el botiquín y los cargadores y me asomé por la puerta. Tras matar a tres leones activé el interruptor y entré por el pasadizo que se abrió al lado del otro interruptor.

La tumba de Tihocan

Ya estaba muy cerca del segundo Scion, lo presentía. En algún rincón de este nuevo lugar repleto de trampas y parcialmente sumergido en agua lo encontraría, seguro.
Buceé hasta encontrar los interruptores necesarios para abrirme paso por el agua y llegué a una zona con dos trampas: por un lado dos puertas metálicas dentadas (aún más complicadas de pasar por la presencia de Larson) y por otro una enorme cuchilla a modo de péndulo.



En esta estancia el interruptor de la pared abría un mecanismo que inundaba toda la zona. Dejándome caer por un agujero en el suelo enrejado, llegué buceando a la sala donde encontraría mi primera llave enmohecida.



Partiendo de la misma sala encontré una habitación secreta. Salté a una plataforma en la que encontré un botiquín y después entré en una zona oscura. Subí casi a ciegas unos grandes peldaños hasta que al final pude ver tres cargadores.



Al pulsar la palanca de la pantalla de la izquierda, se cubrió todo de agua y buceando pude llegar a tirar de esta palanca (ahora inaccesible) y recoger así una de las llaves plateadas que necesitaba para continuar mi camino.



En esta puerta fue donde tuve que emplear las dos llaves de plata para pasar a la zona final. En el lado derecho de esta puerta, empujando un bloque de la pared, entré en una sala secreta con cargadores de la magnum y un botiquín.



Bajando por el lado de las puertas metálicas encontré una sala secreta perfectamente camuflada en la pared. Bajando por las otras escaleras encontré la manera de inundar la sala. Me sumergí hasta entrar en otra sala donde encontré la llave necesaria para hacer salir los bloques del agua y cruzar al otro lado de la piscina. Después de acabar con un león y dos gorilas localicé la llave.
Una vez al otro lado del agua me encontré en una sala con seis puertas y cuatro baldosas en el suelo escritas con unas palabras indescifrables.
Desplazando sucesivamente un bloque que había suelto sobre cada una de las baldosas, se abrieron cinco de las seis puertas, ya que la última necesitaba de dos llaves para ser abierta. Detrás de las puertas encontré, además de las



Al entrar en el túnel inundado no vi ninguna salida así que tuve que ser rápida para no ahogarme. Buceé hasta encontrar la palanca que ponía en funcionamiento el mecanismo de un gran portón y logré salir justo a tiempo. ¡Menudo comienzo!



Aquí vi que en una esquina había una puerta cerrada. Después de intentar moverla, localicé en el suelo tres zonas con las baldosas colocadas en distinta posición. Pisé cada una de ellas durante un rato y la puerta se abrió.



Para abrir la puerta metálica necesitaba dos llaves. Para hacerme con una de ellas entré en este lugar en el que había un botiquín en el centro... pero era un cebo. Al pasar, dos grandes rocas rodaron desde ambos lados, por lo que tuve que ir directamente a por la llave sin detenerme.



Una vez abierta la entrada al templo uno de los centauros de piedra tomó vida. Para acabar con él usé mi escopeta. Esquivé sus disparos saltando lateralmente de izquierda a derecha sin parar ni un instante y disparando contra él al mismo tiempo. El centauro apenas consiguió tocarme.

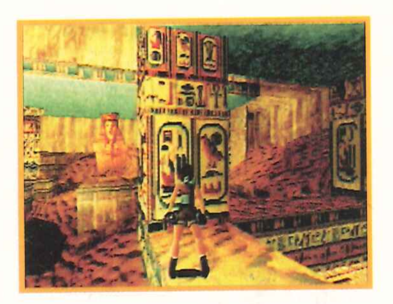


dos llaves que necesitaba, botiquines, munición y... trampas muy peligrosas. Tras abrir la puerta de las dos cerraduras vi una gran rampa con agua al fondo. Me dejé caer y salté sin parar. De pronto todo pareció cambiar. Salté hacia la derecha y casi sin darme cuenta entré en otra sala secreta con cargadores tanto para la Magnum como para la Uzi. Después me dejé caer al agua y buceé esquivando a un cocodrilo.
Aparecí en un inmenso lago presidido por la cabeza de un enorme león y subí por la única plataforma que encontré. Entré en una larga y complicada cueva en la que pude activar el mecanismo de apertura de una puerta subacuática escondida justo debajo del templo. Entré por esta puerta y conseguí abrir la gran puerta de la entrada del templo de Tihocan. Antes de entrar, uno de los centauros de piedra que custodiaban la entrada tomó vida y tuve que destruirlo, no sin grave riesgo de mi vida. Después entré en el templo y encontré un pedestal vacío. Algo extraño pasaba: se suponía que el Scion debía estar colocado en ese lugar. Entonces noté que alguien me disparaba. Al darme la vuelta descubrí a Larson. Acabé ¡definitivamente! con él, le quité el Scion y la llave de oro que necesitaba colocar en la parte superior de la sala para salir de allí.
Leí los jeroglíficos de las paredes y pensé donde podría buscar el tercer Scion que necesitaba.

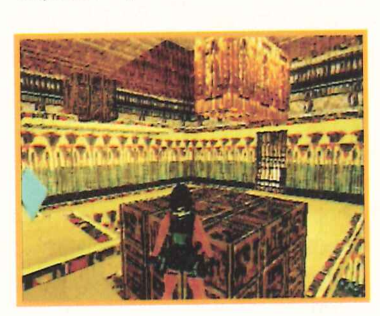
3. Egipto

La ciudad de Kahmoon

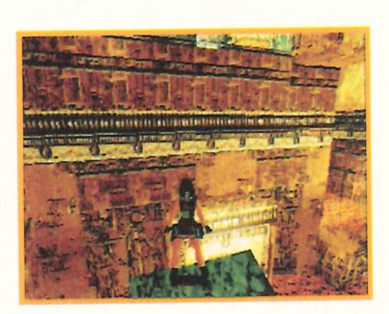
La fuerza de los dos Sciones que ya tenía en mi poder me indicó hacia dónde debía dirigirme. Egipto, cuna de grandes misterios, sería mi siguiente destino...
Lo primero que hice fue entrar a una pirámide y, tras eliminar a una pantera y a una momia, pude mirar a mi alrededor y observé que me encontraba en una gigantesca sala con una esfinge en el centro, una gran puerta cerrada a mi izquierda y un oasis a la derecha. En el centro de esta pequeña "piscina" había una columna en forma de cruz con cuatro cerraduras



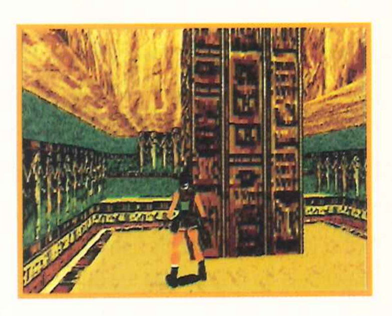
Junto al Templo del gato, escondido detrás de un muro en la esquina del fondo, encontré una sala secreta con un botiquín completo y munición.



En esta sala, que tenía muchos pisos de altura, tuve que empujar bastantes metros este bloque para situarlo justo en el lugar que me permitía saltar a una plataforma superior. Fue entonces, y no antes, cuando decidió coger el Cristal Mágico.



Antes de bajar por el Templo del Gato, ´me descolgué por varias plataformas hasta el tejado verde y, saltando desde él, logré acceder a un lugar secreto y recoger un cargador para la Uzi.



Para llegar a este punto primero tuve que acabar con cuatro peligrosísimas panteras. No resultó nada sencillo, pero logré eliminarlas saltando de un lado a otro sin cesar y disparando constantemente. Después, llegué hasta aquí a través de un pequeño puente colgante y, sin pulsar el interruptor, salté a una pequeña sala secreta que vi a la izquierda. Desde el otro lado no conseguí llegar a esta plataforma ya que no podía tomar la suficiente carrerilla.



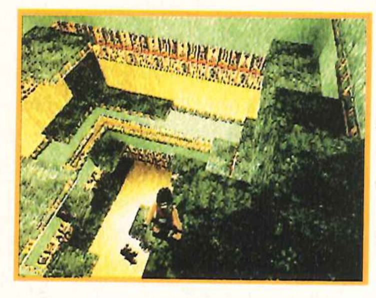
Cuando la arena cayó al fondo en esta sala tuve que tener mucho cuidado porque la la altura de l salto aumentó considerablemente. Si no quería arriesgarme a perder energía, me quedaba la opción de dar toda la vuelta para volver llegar abajo sin problemas.

en sus laterales. Supuse que debía encontrar esos cuatro objetos para abrir la gran puerta de la izquierda. Después de recoger la munición que encontré en aquel lugar, descubrí, detrás de la cabeza de la esfinge, la llave que me abría la puerta para pasar a su interior. Una larga sala con columnas (cuidadín con las panteras) me dio paso a otro gran escenario con el Templo de un gato, varias esculturas, dos pasillos y un lago al fondo. Entré antes de nada a los dos pasillos (de uno de ellos salió una gran roca que casi me aplasta) y recogí un par de botiquines. En la esquina contraria de la sala encontré una habitación secreta y guardé en mi mochila los objetos que había.
Me tiré al lago y buceé. Abriéndome paso con la ayuda del interruptor que encontré al lado de la puerta, llegué hasta una alta sala en la que había un Cristal Mágico. Moví un bloque, activé un par de mecanismos, eliminé a una chunguísima momia y conseguí subir hasta el techo por una trampilla que se abrió en él. Desde aquí pulsé una palanca que abrió el suelo que rodeaba al gato en el templo. Salté por varias plataformas hasta llegar al tejado del templo y desde allí, tomando carrerilla,

llegué a un lugar poco accesible situado justo en la parte derecha. Después de coger los objetos que encontré bajé al suelo y me dejé caer por el hueco que se había abierto alrededor de la estatua del gato.
En el interior del templo había dos salidas: la de la izquierda era una trampa que me llevaba directamente a unos pinchos, la de la derecha me llevó hasta una curiosa sala en la que había una columna en el centro (a la que no podía llegar saltando) y varias panteras esperándome en el suelo. Bajé y eliminé a las panteras. Abrí dos puertas que allí encontré y acabé con otras dos panteras. Cogí los botiquines y continué por un pasadizo al final del cual me esperaba otra momia.
Llegué hasta una sala con dos túneles. Pasé por el único que podía y encontré, sobre una columna, una llave dorada y, un poco más lejos, una palanca. Al accionarla, una trampilla situada justo debajo de la arena se abrió y ésta cayó, de tal manera que pude entrar en el otro túnel para hacer uso de la llave y continuar mi búsqueda de las cuatro llaves de la columna.

El obelisco de Kahmoon

Un largo pasillo me llevó a una puerta con una cerradura a un lado y a una sala con cuatro bloques móviles y una



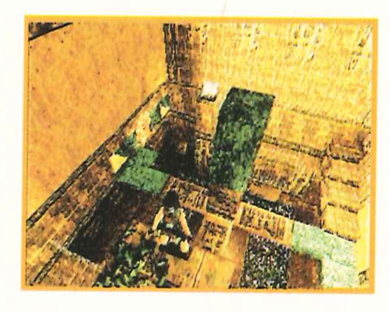
Llegué a esta sala utilizando un pasadizo que salía de la parte inferior del obelisco. Después de matar a las dos panteras que me esperaban al llegar, escalé cuidadosamente hasta el Cristal Mágico de la zona superior.



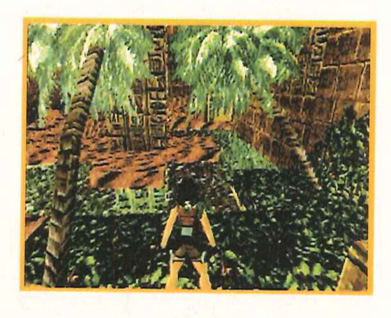
Pulsando los interruptores, las rampas se transformaban en escaleras y viceversa. De esta manera pude subir hasta la zona superior y saltar a una grieta que había a la izquierda y colarme en un hueco que se encontraba en lo alto de la pared.



En esta sala encontré el último interruptor y un punto secreto. Al entrar en la pared de la izquierda (la que tiene una columna muy decorada) recogí balas para la magnum y un botiquín.



Aunque era un salto muy arriesgado logré saltar desde aquí hasta la parte superior del obelisco, donde encontré un botiquín. Desde allí y midiendo al milímetro mis movimientos, accedí a otro rincón secreto, la plataforma del Gong, que también me sirvió como un pequeño atajo.

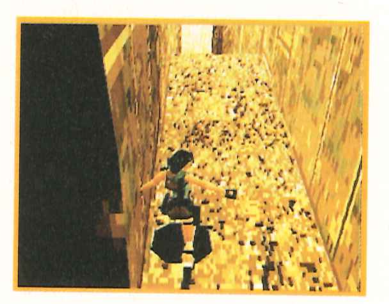


En esta columna en forma de cruz y rodeada por agua tuve que colocar cuatro objetos. Tras hacerlo, una gran puerta se abrió.

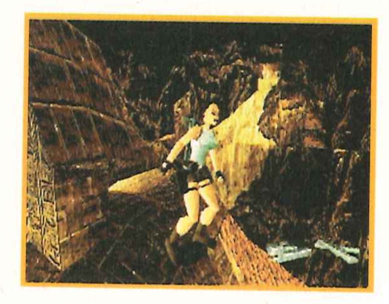
trampilla dorada en lo alto de la pared derecha. Detrás de los tres primeros bloques sólo había trampas y algunos objetos, pero detrás del bloque de la izquierda encontré, buceando, una llave. Al utilizar la llave en la cerradura exterior se abrieron dos puertas, la más cercana a la cerradura me dejó ver el majestuoso obelisco que servía de aposento a las cuatro piezas que andaba buscando. Desgraciadamente, éstas se encontraban muy altas y para acceder a ellas tenía que hacer bajar otros tantos puentes levadizos.
Desde abajo no podía hacer nada, así que entré por la otra puerta, eliminé a una momia y activé el interruptor que bajó uno de los puentes. Recogí El Ojo de Horus. Salté al agua. Salí y me dejé caer por una rampa que encontré al salir, llegando así a una sala que tenía muchos pisos hacia arriba. Cuando conseguí llegar arriba del todo, encontré un Cristal Mágico. Maté a una momia. Desde aquí podía ver el gran obelisco de Kahmoon. Activé el interruptor que había junto a unas enredaderas y me deslicé por un hueco que había en el suelo, subiendo por las escaleras por las que había bajado la momia. Con ayuda de unos interruptores conseguí que las rampas que encontraba a mi paso se volvieran escaleras, con lo que, tras saltar a una grieta en la pared, pude llegar hasta una sala que se abría en lo alto de la pared del fondo. De esta forma pude hacerme con el segundo objeto: el Ankh.
Saltando al otro lado de la sala de las rampas (agarrándome a una grieta) accioné el mecanismo del tercer puente y subí hasta otra sala de la parte superior del obelisco. Pulsé el interruptor que activaba otro puente y encontré, con un poco de suerte, un camino corto para hacerme con los otros dos objetos que me faltaban.
Desde lo alto de la sala del obelisco, desde unas columnas que encontré al lado de las enredaderas, pude saltar -tras coger unos botiquines y munición- hasta la parte superior del obelisco y, desde aquí, calculando muy bien mis movimientos, salté a la plataforma del gong que tenía en frente. De esta manera, además de encontrar dos zonas secretas, pude entrar a la sala que guardaba el interruptor que bajaba el puente del último objeto.
Lo activé y, después de recoger el Cristal Mágico, encontré una sala secreta escondida detrás de la única columna de la parte superior de esta sala. Volví al obelisco y recogí los dos objetos que me faltaban: el Escarabajo y el Sello de Anubis.
Con los cuatro objetos en mi poder salté al agua y buceé por el nuevo camino subacuático que se había abierto en el fondo.
Asombrosamente, desde aquí fui a dar a la sala principal de la esfinge, el el oasis y la columna en forma de cruz. Coloqué los cuatro objetos en su lugar correspondiente de la columna y, como ya suponía, se abrió de par en par la puerta del fondo. Ya tenía mas cerca el tercer Scion...

El santuario del Scion

Una majestuosa y enorme esfinge, encuadrada en una gigantesca cueva repleta de entrantes y salientes en la roca, fue el siguiente lugar que visité. En la parte superior de la cabeza de la esfinge encontré dos cerraduras con un símbolo egipcio muy conocido: el Askh. Supuse que si ponía en aquel lugar los dos objetos, la puerta de la esfinge se abriría. En dos zonas muy poco accesibles de la cueva encontré dos interruptores: el primero estaba en la pared a la derecha de la esfinge y llegué hasta él saltando de columna en columna hasta lo alto de la roca. El segundo estaba justamente en el lado contario y accedí a él escalando los riscos que encontraba a mi paso. Al riesgo añadido de subir hasta estos interruptores (caídas mortales de necesidad), se le añadieron sendos demonios voladores a los que tuve que abatir con mi escopeta.



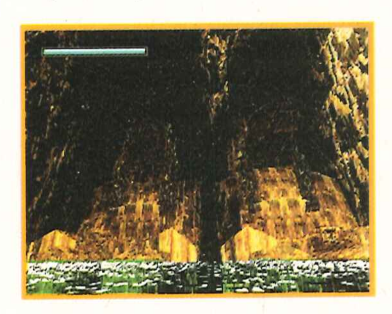
Para llegar hasta una de las llaves que necesitaba para abrir la puerta de la esfinge tuve que deslizarme primero por esta rampa, pero dándole la espalda al agua. De esta manera me agarré al saliente inferior.



Después de depositar las dos llaves en la parte superior de la esfinge y utilizar el cristal mágico, justo a mi derecha apareció la uzi, suspendida en el aire. Después de varios intentos pude subir a la plataforma invisible y desde ésta tuve que acabar con dos demonios voladores. Pero ¡la uzi ya era mía!



Entrando por uno de los portones encontré una llave sumergida en el fondo de un pequeño lago. Me deslicé por la pendiente saltando al final para agarrarme y utilizar la llave. Al abrir la puerta, un centauro salió a mi paso. Después de acabar con él recogí el Askh y el cristal mágico y volví a la gran cueva de la esfinge para entrar en la segunda puerta (escondida entre los riscos de la parte trasera de la esfinge). Después de mover un bloque y matar a otro centauro logré el segundo Askh. Fui directamente a depositar los dos en su lugar y, efectivamente, la puerta de la gran esfinge se abrió. Pero antes de



Cuando llegué a este escenario las dos esfinges estaban cubiertas por el agua. Buceé entre las patas de la estatua de la derecha y encontré una palanca (que por el agua apenas estaba visible) y se abrió la puerta que tenía justo al lado. Esto vació parcialmente el lago y pude activar el interruptor de la derecha, ahora libre.



Para poder depositar el escarabajo en esta cerradura y acceder a la sala del Scion antes tuve que acabar con dos demonios y un centauro. Recurrí al viejo truco: saltar sin parar lateralmente de izquierda a derecha y sin parar de disparar.

bajar observé que a mi derecha había aparecido, como de la nada y flotando en el aire, una UZI. Salté al vacío calculando caer justo encima de ella y una plataforma invisible soportó mi caída. Después de coger la Uzi y matar a dos demonios voladores, entré en la esfinge.
Caí directamente al agua de un espectacular lago con dos majestuosas esfinges sumergidas. Buceando entre las enormes patas de la figura de la derecha pude activar un mecanismo (que apenas se veía) que abrió directamente la puerta que se encontraba a su lado y me permitió llegar a la parte superior del lago. Para mi sorpresa el agua había bajado considerablemente de nivel y dejaba prácticamente al descubierto la mayor parte de las dos estatuas. Después de matar al demonio volador y recoger el Cristal Mágico me dejé deslizar por las esfinges y pulsé la palanca que antes había visto sumergida pero que no podía accionar. Ahora sí: se abrió una puerta que aún estaba cubierta por el agua. Entré buceando y cuando salí tuve que subir una enorme rampa hasta encontrar al final de la cuesta un Escarabajo.
La verja de enfrente se abrió y dos demonios y un centauro intentaron cerrarme el paso. Después de acabar con ellos coloqué el Escarabajo en la cerradura de la otra puerta y de esta manera llegué a la sala del Scion.
Aquí, aunque parezca imposible, volví a encontrarme con mi inseparable "amigo" Larson, que, como venía siendo habitual, intentó complicarme las cosas.
Después de acabar con él (¡este tio tenía más vidas que un gato!) recogí el Scion que encontré en el pedestal al final de las escaleras. ¡Por fin tenía los tres Sciones en mi poder!

4. La ciudad perdida

Las minas de Matlas

Tras salir de la esfinge, fui atacada y me quitaron los 3 Sciones y todas mis armas. Afortunadamente conseguí seguir a los ladrones. Así me encontré en una isla en cuyo interior había una mina abandonada. ¡Y yo estaba completamente desarmada!
Me armé... de valor y comencé a explorar la mina. Me colé por detrás de una catarata y encontré un interruptor que me sirvió para acceder a otro que estaba en el lado derecho del lago y de esta manera me abrí paso hasta un túnel que transcurría por la parte superior del mismo lago. Más adelante vi un una cabina colgando del techo. Para activar el interruptor que bajara la cabina necesitaba encontrar tres fusibles. El primero estaba escondido detrás de una puerta de madera (os lo explico mejor en un pie de foto) y el segundo estaba depositado sobre un mecanismo deslizante, que se movió al activar un interruptor que había tras una la puerta junto a él.
El tercero estaba un poco más escondido. Tuve que soltar la cuerda de una barca mediante una palanca que encontré después de dejarme caer por el techo medio roto de un caseta que se encontraba en la misma sala que la cabina colgante. Me subí a la barca, salté al otro lado y moviendo varios bloques activé un interruptor. Se desplazó una vagoneta en otra parte de la mina y de esta manera accedí a la tercera pieza, evitando al tiempo los disparos de uno de los ladrones.
Coloqué los tres fusibles en su lugar y la cabina cayó. Dentro encontré dos pistolas.
Me subí a la cabina y salté al túnel que veía en frente. A la derecha, enganchándome en un saliente de la pared, encontré una sala secreta. Volví al mismo sitio donde había recogido el último fusible y acabé con el ladrón. Tomé sus Magnums y vi un interruptor en lo alto de una pared que había a mi izquierda. En el tortuoso camino hacia él, encontré una sala secreta. Pero estos dos detalles os los cuento también en las fotos de al lado.
Llegué -¿conseguirás llegar tú?- a un almacén con cajas de TNT. Utilicé una de ellas para llegar a un saliente de la cueva. Una vez arriba activé el interruptor de la parte superior del río de lava para hacer explotar la caja de TNT y abrir el paso.
Llegué a una sala con grandes columnas. Después de acabar con otro ladrón y coger su Uzi entré en una sala secreta buceando en el agua de la zona izquierda. Subí la cuesta hasta llegar a una zona donde las paredes estaban pulidas.
Empujé un bloque un par de veces, subí hasta una sala con una puerta cerrada y desde ésta bajé a otra en la que pude arrastrar otro bloque. Al moverlo, tuve la oportunidad de empujar el primero una vez más y, de esta manera dejé a la vista una puerta, una palanca y un cristal mágico. Recogí el cristal y activé el interruptor. La puerta de la parte superior se abrió y bajé unas escaleras hasta otro bloque. Lo empujé y activé el interruptor que



Al final de este pasadizo se encontraba el primer fusible y un Cristal Mágico. Saltando estas vallas y evitando a varias rocas que intentaron aplastarme, conseguí llegar hasta un túnel que se abría al fondo a la derecha. Justo de la derecha de donde estoy en esta "foto", caía una de las rocas, que dejaba al descubierto otra salida.



Llegar hasta el interruptor que había a la izquierda del precipicio que daba al río de lava resultó una tarea titánica. Tras eliminar al ladrón me dejé caer sobre un saliente en el que había un Cristal Mágico y, tras dejarme caer, agarrarme a sucesivas grietas, recorrer un pasillo, saltar sobre piedras entra la lava... conseguí llegar hasta un pasadizo que me condujo a dicho interruptor.



En el camino al interruptor, en la zona en la que hay que saltar sobre varios pilares de piedra que se levantan sobre la lava, encontré esta sala secreta. Tuve que empujar el bloque antes de que una enorme roca rojiza me aplastara.



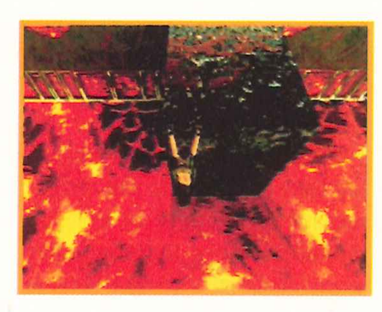
Para acceder a la sala que guardaba el Sello que abría esta puerta, tuve que escalar la fachada de la propia pirámide. No resultó sencillo pues su superficie era muy resbaladiza. Lo hice por el lado izquierdo (según se mira), me ayudé de las zonas planas y desde arriba me dejé caer pegada a la pared hasta una sala donde había un interruptor.



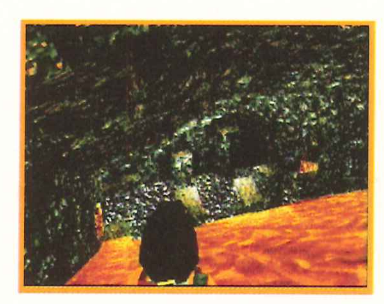
me abrió la puerta que había encontrado antes al lado del Cristal Mágico. Fui a salir a la entrada principal de una majestuosa pirámide. Eliminé al ladrón que empezó a dispararme, me quedé con su escopeta y trepé por la fachada de la pirámide hasta encontrar el mecanismo que abrió la puerta que guardaba el sello que necesitaba para acceder al interior de la enorme pirámide. Intuía que aún me quedaba un largo camino por recorrer. Y que las cosas iban a ir complicándose más y más...

Atlantis

Al pasar a la pirámide me dio la sensación de estar entrando en el estómago de alguna diabólica criatura. Unas extraños huevos comenzaron a estallar y de ellas salían horribles criaturas. En la parte superior de esta sala encontré la manera de abrir la puerta central: activé el interruptor que se encontraba en una de las esquinas y después seguí el camino pulsando otros dos hasta que logré abrirla.
Salí a una sala con lava al fondo y, después de matar al demonio volador, me dejé caer para agarrarme al saliente inferior y entrar así en una sala secreta. Continué hasta una zona con una gran bola en el centro. Para activar la puerta que tenía enfrente me agarré a una grieta en la pared y me dejé resbalar para agarrarme a la puerta inferior. Activé el interruptor, salté y recogí el Cristal Mágico.
La sala siguiente estaba inundada de agua y daba a una zona de la pirámide. Aproveché como antes las zonas planas para acceder a una sala secreta en la esquina superior y saltar al otro lado del agua para atisvar un interruptor. Me tiré al agua y pulsé la palanca del fondo. Salí y rápidamente entré por la puerta que acababa de abrir. Salté en la sala siguiente al otro lado para recoger el Cristal Mágico. Después de abrirme paso por el agua encontré una sala con cuatro grandes huevos cuyos bichos esperaban a que activara los interruptores para salir. Tuve que pulsar tres de estos interruptores para seguir adelante por el agua.
Después de abrir las tres puertas llegué a un lugar donde tenía que colocar una piedra de tal modo que bloqueara el paso de una roca. Continué mi camino



La primera sala secreta estaba escondida prácticamente al principio de Atlantis. Sólo tuve que dejarme caer hacia atrás desde un saliente de la zona de lava y agarrarme después al de abajo.

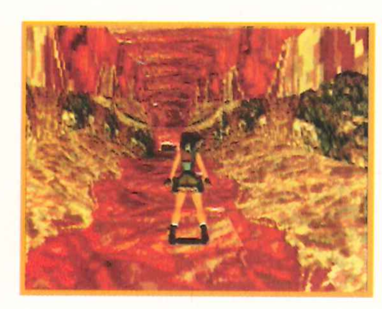


Utilizando los espacios llanos de la pendiente a modo de escaleras llegué a la esquina superior derecha y encontré otra sala secreta.

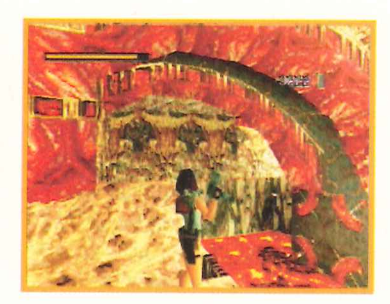


En esta sala pulsé los interruptores en este orden: lado derecho, detrás y enfrente a la izquierda. De esta manera sólo se abrió uno de los huevos.

hasta lo que parecían las entrañas de la tierra. Pasé de una cueva a otra procurando no caer en la lava hasta que entré en una de ellas por el camino que ocupaban dos demonios. Recogí el Cristal Mágico y, para salir de esta sala, me serví de las rocas que surgían de la lava cada vez que pulsaba algún interruptor.
Encontré una sala secreta en el largo pasillo de después y continué mi camino hasta encontrarme con una puerta y una palanca. Mi rapidez me ayudó a subir a la pared antes de acabar quemada por la lava. Entré en una sala con tres trampas: dardos, cuchillas y una roca. situándome en un lado de la rampa y saltando al lado contrario logré que la piedra rodara sin peligro para mí. Y así llegué a otro Cristal Mágico.
Aparté uno de los bloque de la majestuosa sala en la que me



Aquí encontré la entrada a otra sala secreta. Desde el pasillo de fuera entré pisando cada una de las esquinas y subí corriendo hasta la puerta situada en la parte más alta del pasillo a la derecha.



En este lugar tuve que ser extremadamente rápida. Debía pulsar dos interruptores situados en cada extremo y correr hacia la puerta antes de que se cerrara y se bajara el puente levadizo. En realidad más que correr salté y así gané algo de tiempo.

encontraba y activé un interruptor a la derecha de una puerta. El suelo se abrió y caí a un largo pasillo con una roca. Después de esquivarla, saltando primero hacia delante y después hacia atrás, subí por los escalones de la izquierda y rapidamente activé el interruptor. Cuando llegué a la puerta superior la encontre abierta y pude continuar hasta una cueva con dos criaturas y una figura alargada.
Después de dispararla durante mucho tiempo descubrí que se trataba de un reflejo de mí misma, así que dejé de hacerlo. Al comprobar que repetía mis movimientos como si de un espejo se tratase, abrí un hueco en el suelo con ayuda de una palanca y me coloqué en el extremo opuesto de la sala: la criatura cayó. Después continué por un largo pasillo de donde tuve que eliminar a varios bichos y al final pude colarme por una puerta que me llevó ante el Sción.



La gran pirámide

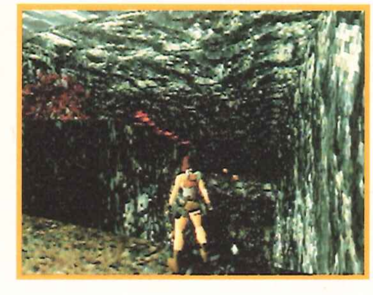
Al intentar coger el Sción apareció la jefa de los ladrones y me enzarcé con ella en una pelea. Ella cayó a un precipicio, pero yo afortunadamente logré evitarlo y, según me estaba incorporando, un gigantesco huevo estalló ante mi y apareció un horrible monstruo (un horrible medio monstruo, para ser exactos). Cuando conseguí acabar con él me encaminé a coger el Sción. Entré por la puerta que se acababa de abrir hasta y encontré un Cristal Mágico.
Desde aquí hasta el Sción me quedaba un largo camino plagado de trampas y juegos de inteligencia. Primero los bloques que debía mover de manera determinada para pasar, después una serie de saltos complicados y lo peor de todo unas grandes bolas rojas donde sólo me sirvió de ayuda mi rapidez y reflejos para apartarme de su camino. Encontré una entrada secreta en la parate izquierda de la sala que parecía el lateral de la pirámide.
Después de esto llegué otra vez a la sala del Sción, pero se produjo una enorme explosión. Salí de allí corriendo y me dejé caer al foso de lava, que ahora estaba medio petrificado. A partir de aquí las cosas se complicaron por momentos: grietas, flechas, cuchillas, bolas, pinchos... no sé muy bien cómo pero conseguí llegar hasta un nuevo Cristal Mágico.
La siguiente trampa no tenía nada que envidiar a las anteriores. Los mismos ingredientes, pero combinados de distintas maneras. Pasé entré una roca y un hacha muy rápidamente hasta







Sí, esto es lo que puede hacerte este "simpático" animalito . Para que no ocurra prepárate a meterle en el cuerpo -literalmente- más de 700 balas de Uzi. Te aconsejo que utilices la táctica de saltar lateralmente de izquierda a derecha sin parar, al tiempo que disparas constantemente.



Al final de este pasillo encontré una sala secreta. Para llegar a ella tuve que saltar procurando agarrarme a la grieta de la pared de la izquierda y desplazarme hasta la zona superior. Como siempre, encontré cargadores y un botiquín.



Allí al fondo encontré una sala secreta, Salté por los los sitios planos de estas rampas y cuando llegué a este punto, miré hacia atrás y descubrí que un puente había bajado. Volví sobre mis pasos y ¡todo mío!



Esta es, sin duda alguna, una de las salas secretas menos accesibles de toda la aventura. Salté primero a la plataforma quebradiza y, después, a la entrada para agarrarme. Así explicado no parece tan difícil pero prueba tú y verás...

dos rampas. En la segunda de estas salté a la plataforma que tenía en frente justo a tiempo para no caer al fuego (si me quedaba agarrada la roca me aplastaría).

Después tuve que esquivar la lava que salía de las paredes y enfrentarme a otras dos rocas rodantes. La primera venía de la parte superior y, situándome justo debajo de su rampa no me alcanzó. La segunda se ponía en marcha al cruzar un pozo de lava y para que no me alcanzara me quedé agarrada al borde al saltar al otro extremo.

De esta manera llegué a una sala con una pequeña piscina en el fondo y una plataforma con suelo quebradizo justo enfrente mía. Con un poco de suerte, caí justo el en agua cuando la baldosa se rompió a mis pies. Al salir me encontré justo en el centro de la pirámide y con una compañía poco deseada: Natlas.

Disparé contra él hasta que cayó definitivamente al suelo (la primera vez consiguió engañarme). Después entré por una de las puertas (la de la esquina izquierda) y fui utilizando los grandes pilares de piedra para llegar a la parte superior de la pirámide.

Por fin, después de todo este largo recorrido, acabé mi aventura. Aunque os parezca mentira, a veces hubiera preferido no haberla acabado nunca. Bueno, esta es mi historia. Espero que mis explicaciones os hayan sido de ayuda. Y si os habéis quedado aún con ganas... ¡pasad la página!



Este gran demonio rojo, Natla, fue mi última pesadilla antes de salir de este lugar. No me acerqué demasiado a él y controlé siempre mi nivel de energía. Después sólo tuve que subir de columna en columna hasta llegar a la parte superior.





Tomb Raider II

1. La Gran Muralla

Nada más entrar en el primer nivel, ve hacia el charco de agua. Según avanzas a través del agua verás a la izquierda un pequeño saliente. Súbete a él. Gírate y empieza a afinar tu puntería dándole marcha al gatillo, pues verás un enorme tigre. Vuélvete a girar y continúa por el repecho. Realiza un pequeño salto hacia el saliente aislado, y después gira y realiza otro salto hacia el siguiente repecho. Continúa hacia adelante y súbete por el saliente que encontrarás al final. Gírate mirando hacia el camino que acabas de recorrer.



Sitúate al final del saliente y realiza un gran salto para llegar al siguiente repecho. Sube los escalones y ponte dándole la espalda a la cueva. Tienes que situarte al final del tercer escalón y realizar de nuevo un gran salto.

Sube por la pared y entra en la sala. Ve inmediatamente a la derecha y déjate caer a la rejilla que hay en la esquina, hasta llegar al agua que hay debajo. Vuelve a subir a tierra firme junto a la puerta. Sube las escaleras. En el último escalón realiza un gran salto hacia el saliente que tiene un interruptor en forma de palanca.

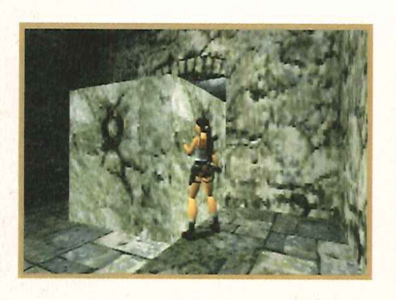
Activa la palanca y vuelve a saltar para introducirte a través de la puerta en la Gran Muralla. Desenfunda rápidamente y acaba con las tres águilas que verás en ese momento.



Tu próximo lugar de destino es la zona más derruida de esta Gran Muralla.

Deslízate hacia abajo y déjate caer en la pequeña piscina. Bucea un pequeño trecho hasta llegar a un pequeño hueco. Al final del todo encontrarás la **Guardhouse Key.** Vuelve a salir a la superficie. Sube por el saliente que está justo en frente de la cueva. Deshazte de los tigres. Dirígete hacia los bloques verdes por la pared de manera que puedas escalar hacia arriba de nuevo. Verás un puerta cerrada, utiliza la Guardhouse Key para abrirla. Nada más entrar deberás eliminar a tres peligrosas arañas.

Sube y salta hacia la escalera que hay en la pared . Sube por ella. Al final verás una araña con la que deberás acabar. Hazte con la **Rusty Key** que está justo en la esquina. Déjate caer en el repecho que hay justo debajo colgándote de la pared. Usa la Rusty Key para abrir la puerta que encontrarás cerrada. Entra en la habitación siguiente y prepárate para acabar con tres nuevas arañas que saldrán a tu paso. Recoge el botiquín y las municiones.







Tira del bloque que tiene un saliente, gírate rápidamente y acaba con otra araña. Dirígete hacia el otro lado del bloque que acabas de mover y entra en otra zona.

Deslízate por la rampa e introdúcete en el agua. Tienes que avanzar hacia el otro lado evitando los discos ardientes que salen desde los lados de la habitación. Sube hacia el espacio abierto y prepárate para unos minutos de tensión. Si puedes, corre durante los siguientes movimientos.

Dirígete (recuerda, mejor siempre corriendo) hacia los suelos derrumbados, y cuando entres en la cueva ve inmediatamente hacia la derecha. Entonces verás como un par de enormes piedras vienen rodando detrás de ti, pero si continúas corriendo hacia el boquete que hay al final en el lado izquierdo de la cueva no te alcanzarán. Ten cuidado porque al final hay unos pinchos que tendrás que saltar si no quieres empezar de nuevo.





Dentro de esta habitación hay dos paredes llenas de pinchos que se mueven hacia ti con la insana intención de aplastarte, así que ve hacia la gruta que hay en la izquierda de la cueva. Sube por ahí y continúa corriendo a través de los suelos derruidos Al final deberás saltar algunas trampas con cuchillas (recuerda, sin parar de correr). Ahí se encuentra uno de los secretos.

Las paredes siguen estrechándose, así que ve hasta el siguente pasillo y dirígete a la derecha. Deslízate por la rampa y entrarás en otra habitación. Verás nuevos firmes derruidos, así que camina hacia ellos evitando las dichosas paredes con pinchos. Es el momento de tomarse un respiro para encarar el siguiente problema.

De nuevo vuelves a encontrarte con nuevas piedras rodantes: corre hasta el centro de la cueva. Para ello te aconse-



jamos que dejes pasar la primera piedra y después corras pegado al lado izquierdo para evitar la segunda piedra. Una vez superes esto, elimina a las arañas y camina hasta el borde de un gran precipicio. Déjate caer al primer saliente que veas. Deshazte de los tigres. Dirígete a través de la cueva de la derecha y elimina a otro tigre que saldrá de la oscuridad. Entra en la siguiente habitación y atraviesa la puerta. Amigo, has superado el primer nivel.

Secretos

1er Secreto.

Está muy cerca de la entrada, a la derecha de la plataforma que hay sobre el lago, dentro de una pequeña gruta.

2º Secreto.

Está más a la vista, pero es más difícil hacerse con él. La mejor manera es moverse hacia a la izquierda cuando te encuentres en pleno salto de la última trampa de las cuchillas, en la segunda parte de la fase. Cuando llegues al suelo, cógelo y sal rápidamente antes de que te alcancen las cuchillas.

3er Secreto.

Se encuentra al fondo del precipicio, y para llegar deberás utilizar una escalera que hay en la pared. Ten cuidado porque cuando llegues a tu objetivo te encontrarás con un T-Rex, y después de cogerlo, te encontrarás con otro.

Algunos consejos prácticos

Controlar a Lara a la perfección.

«Tomb Raider II» es en gran parte un juego de plataformas y por tanto los saltos y otros movimientos parecidos son fundamentales durante el desarrollo de la aventura. Es imprescindible que sepáis manejar a Lara a la perfección, sobre todo a la hora de realizar los saltos más largos, en los que os tendréis que colgar del borde de las plataformas y después subir a pulso. Recordad que para coger impulso debéis colocaros en el borde de la plataforma y dar un pequeño salto hacia atrás (o dos pasos cortos). Además, ya sabéis que Lara es también capaz de escalar, nadar, desplazarse mientras está colgada, deslizarse por las rampas, mover bloques...Nosotros os indicaremos lo que debéis hacer en cada momento, pero es indispensable que luego sepáis ponerlo en práctica sin mayores problemas.

Los enfrentamientos con los enemigos.

Por supuesto, los duelos de Lara con sus enemigos, humanos o animales, son muy importantes en esta aventura. En esta guía os advertimos cuándo van a aparecer la mayoría de los enemigos, para que estéis preparados, pero no es difícil que a veces os encontréis con alguna sorpresa inesperada. Para ello, es mejor que conozcáis vuestro arsenal a la perfección. Las pistolas más simples no son muy poderosas, pero pueden salvaros de cualquier situación. Siempre será mejor contar con las automáticas. Las Uzis tumban a cualquier enemigo con rapidez, siempre que se encuentre cerca, no son muy indicadas para disparar desde muy lejos. De todos modos, nosotros os recomendamos que las utilicéis en la mayoría de las ocasiones. El fusil es bastante potente pero lento a la hora de cargar. Los M16 son ideales para combates a media distancia, pero son difíciles de manejar en combates cuerpo a cuerpo. El Lanza-arpones lo deberéis utilizar, lógicamente, bajo el agua. El lanza-granadas es vuestro arma más poderosa pero se tarda mucho en cargar y no es aconsejable para la mayoría de los enfrentamientos. Esperad a que os indiquemos en la guía cuándo debéis utilizarlo.

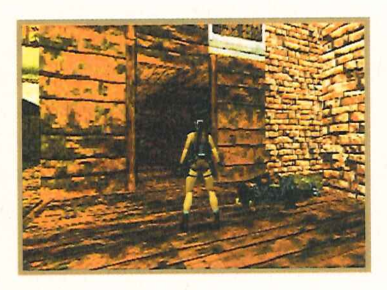
Salva siempre que puedas.

Recuerda que en esta segunda parte puedes salvar en cualquier momento, así que no te cortes ni un pelo y salva el juego lo más regularmente que puedas. sobre todo después de realizar alguno de esos saltos imposibles, o tras derrotar a un enemigo muy duro. Cualquier despiste puede acabar con una buena partida y hacerte volver muy atrás.

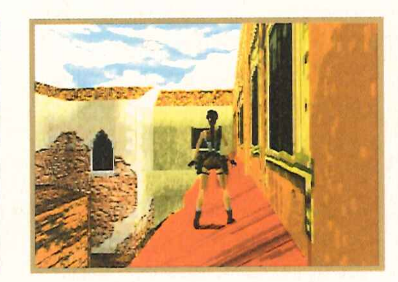
2. Venice.

Camina entre los dos edificios con tus armas preparadas para lo peor. Dispara al perro que viene directo hacia ti. Gira a la izquierda y baja por el pasillo. Cuando llegues hasta el otro lado, deshazte de tus nuevos enemigos y ten cuidado porque alguno puede aparecer por tu espalda. Recoge el botiquín del esbirro que has eliminado. Vete hacia la cabaña de la derecha, recoge los items y activa el interruptor de la pared.

Dirígete hacia la escalera situada debajo de la compuerta que acabas de abrir y sube por ella. Entra en la habitación y vuelve a mover el interruptor de







la pared. Verás cómo se abre una nueva compuerta mientras se cierra la que acababas de abrir. Sube por la nueva escalera. Dispara a la ventana que te encontrarás y entra en la habitación.

Salta sobre el pequeño toldo rojo y después sobre el balcón donde estaba el asesino que acabas de eliminar. Recoge la **Boathhouse Key** y dirígete hacia el tejado de la cabaña. Entra en el agua a través de las puertas de la cabaña, sube y activa el interruptor. Utiliza la llave que acabas de coger para las puertas que estén cerradas.

Vuelve de nuevo por el tejado y entra otra vez por la ventana, pero en lugar de saltar sobre el toldo rojo, desenfunda y acaba con el perro que estará esperándote. Camina por el pasillo del suelo de madera y activa el interruptor que verás al final. Vuelve de nuevo a la habitación. Dispara a la ventana y sube

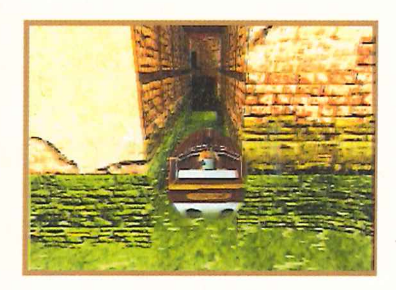


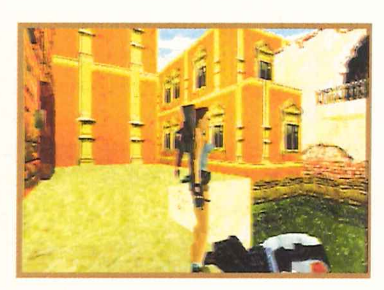
hasta el saliente. Realiza un buen salto hasta el toldo rojo que hay enfrente. Cuélgate del borde y después sube. Gira a la izquierda y ve saltando de toldo en toldo hasta que llegues a la puerta que acabas de abrir.

Entra en la alcoba y activa el interruptor, entra en el agua y dirígete al canal. Nada hasta la lancha y súbete a ella. Con tu nueva motora, sigue el camino del canal y llegarás hasta una cascada por la que te tienes que dejar ir. En el siguiente lugar deberás dejar la lancha y salir al embarcadero, donde verás una puerta cerrada y una ventana. Deja la lancha lo más cerca del portón que puedas.

Sal, elimina a la rata y después dispara a la ventana. Deshazte del guardián que hay dentro de la habitación. Coge su pistola automática y las municiones que hay en la puerta de la alcoba. Activa el interruptor. Sube por la escalera de la izquierda. Allí estará esperándote la lancha. Lánzate al agua y activa el interruptor que hay debajo de la superficie. Esto abrirá todas las puertas de entrada.

Súbete de nuevo a la lancha y gira a la izquierda para ir hacia la esclusa. Baja de la lancha por donde están las góndolas. Sube al embarcadero y después a la repisa. Sitúate en el borde y realiza un cuidadoso salto para llegar hasta el toldo. Realiza un salto para llegar al





puente e inmediatamente vuelve a dar otro para volver al toldo.

Saca las pistolas y elimina al asesino y a su perro. Cuando lo hayas hecho vuelve al puente y recoge el botiquín de tu víctima. Mira hacia el patio de la derecha y elimina a otro de los agentes. De este tipo podrás recoger la **Steel Key** que te servirá para abrir la puerta que hay en ese patio. Entra en la habitación y baja por el agujero que verás dentro. Activa el interruptor.

Sube de nuevo y ten tus armas preparadas para eliminar a los siguientes enemigos. Recoge munición y vuelve de nuevo al puente. Sitúate justo en el medio y mira hacia la derecha. Dispara al enemigo que verás a lo lejos y después lánzate a la agua para nadar hacia él. Sube por ese lugar y recoge la munición. Regresa de nuevo a tu lancha ignorando otra barca que verás. Vuelve de nuevo hacia la salida de la esclusa y ve hacia la izquierda. Un enemigo estará disparándote, así que sigue hasta el final y vete a la derecha, pasando por debajo de un puente, y entonces gira a la derecha por un estrecho pasadizo. Cuando veas más góndolas, gira a la izquierda y verás como otro agente empieza a dispararte.

Atraviesa el largo túnel y gira a la izquierda al final. Verás una estancia, pero de momento no la hagas caso y gira a la izquierda. Desmonta de la lancha y sube por la rampa de madera. Dispara a las ventanas y entra en la habitación. Recoge el secreto, dispara a las ventanas que están justo en el otro lado y ve hacia el embarcadero que está debajo y que tiene una puerta cerrada. Prepara tus armas porque verás a un guardián salir de esa puerta.

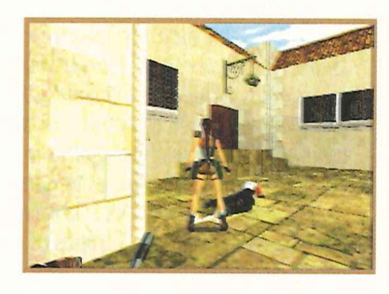
Recoge el botiquín cuando le hayas eliminado, entra en la habitación, elimina a la ratas y activa el interruptor para cerrar de nuevo la puerta. Vuelve a la habitación en la que has encontrado el secreto realizando un salto, cogiéndote del saliente y subiendo. Vuelve de nuevo por la rampa de madera y súbete a tu lancha. Regresa por el mismo camino y, justo después del tune,l está la estancia en la que se encuentra la puerta que acabas de abrir utilizando la última palanca.

Entra en el agua y recoge la **Iron Key**. En una esquina del techo hay un hueco. Sube por la escalera de la pared y entra en la habitación de arriba. Elimina al agente y a su perro y recoge el botiquín. Activa el interruptor de las puertas de madera y sal de nuevo hacia el agua.









Antes de concluir el nivel tienes que librarte de las minas explosivas que cierran tu salida. Ahora es el momento de utilizar la barca que ignoraste anteriormente. Dirige la barca hacia las minas y justo antes de colisionar con ellas salta de la barca. Verás como se produce una reacción en cadena que acaba con todas las minas. Sube de nuevo a tierra firme justo por dónde cogiste esta segunda lancha. Abre la puerta con la Iron Key y prepárate para eliminar al agente que hay dentro de la habitación. Recoge la vida, activa el interruptor y sal de la habitación. Acaba de abrirse otra verja, dirígete a través de las puertas abiertas y tras pasar debajo del puente gira a la izquierda, y una vez veas las góndolas gira a la derecha.

Vuelve a girar a la izquierda y entrarás en un largo túnel. Vuelve a girar a la izquierda y entrarás en la habitación que antes habías pasado de largo. Desmonta de la lancha y elimina al guardián y recoge su munición. Activa el interruptor de la pared y vuelve a la lancha. La puerta por la que has llegado está ahora cerrada, pero hay una rampa que puedes utilizar. Acelera y sube por la rampa de madera. La lancha se lanzará hasta un nuevo lugar y destrozará un par de góndolas cuando aterrice. Tendrás que hacer todo esto muy rápido. Si las puertas se cierran, deberás repetir todo el proceso de nuevo. Misión cumplida.

Secretos

1er Secreto.

En la entrada de los canales, verás un pequeño pasadizo a la derecha después de pasar una puerta. Sal de la barca y sube por un pequeño pasadizo.

2º Secreto.

Se encuentra nada más pasar la cascada, bajo un pequeño recodo debajo del agua.

3er Secreto.

Tendrás que desmontar de la lancha y subir por la rampa hasta llegar al pequeño puente que verás justo después de encontrarte por primera vez con la segunda lancha.

3. Bartoli´s Hideout.

Nada más entrar en este nivel, bájate de la lancha en el primer embarcadero que veas. Sube las escaleras, gira a la derecha y acaba con la rata que saldrá a tu paso. Tras eliminarla, gírate mirando hacia el pasillo con tus armas preparadas. Verás que hay un enemigo esperándote. Acaba con él y recoge la vida que dejará tras ser eliminado.

Baja por el pasillo, elimina a las dos ratas y activa el interruptor que encontrarás al final. Vuelve por ese camino y espera a que aparezca el siguiente guardián. Elimínale y recoge el botiquín. Abandona el pasillo y entra en la habitación de la que salió tu último enemigo con las armas cargadas, pues habrá dos sujetos esperándote allí.

Dirígete hacia las ventanas que están junto a las estatuas con las grandes espadas, rompe los cristales, pasa a través de ellas y elimina a los dos perros que te aguardan. Ve hacia la esquina derecha de la habitación y recoge la vida y el resto de los items. Abandona de nuevo la habitación y ve hacia las estatuas. Ten cuidado porque ahora dejarán caer las espadas a tu paso. Camina despacio y después acelera. Así las pasarás sin problemas.

Entra en la habitación, enciende una bengala y activa el interruptor de la habitación. Esto detendrá el movimiento de las espadas y abrirá una nueva puerta. Regresa a la habitación en la que has













eliminado a los dos agentes y verás una plataforma de madera. Sube por ella hacia el primer repecho, gírate mirando hacia la plataforma, salta hacia atrás, después vuelve a saltar y quédate colgado del repecho. Descuélgate y podrás ver un bloque a la derecha. Muévelo dos veces.

Regresa hasta la plataforma de madera y realiza un salto hasta la planta que está al otro lado del bloque que acabas de mover. Ahora tienes que hacer un gran salto para llegar hasta el balcón que está en el lado opuesto.

Desplázate colgándote de las escaleras hasta llegar al balcón exterior. Gírate y verás un toldo rojo hasta el que tendrás que llegar realizando un gran salto. Cuélgate del borde y desplázate hacia la izquierda. Cuando no puedas avanzar más, descuélgate e inmediatamente salta hacia atrás.

Realiza un salto largo hacia la plataforma de madera que verás cerca de ti. Cuélgate del borde y después sube. Si fallas en este salto tendrás que repetirlo todo de nuevo, osea, que salves. Desde allí verás otro toldo rojo hasta el que tendrás que llegar realizando otro gran salto. Colócate en medio del toldo y salta hacia atrás. Llegarás hasta una estancia que hay enfrente en la parte de abajo de la cual sale un escalera.

Desenfunda rápidamente para eliminar a los perros que te están esperando. Hay una puerta abierta en lo alto de las escaleras de la cual aparece un guarda que deberás eliminar. Ve hacia la ventana que está al otro lado, rompe el cristal y sal al balcón. Ten cuidado porque hay un agente fuera. Recoge los items. Regresa de nuevo a la habitación. Allí verás otro interruptor en una esquina, actívalo y sube hasta la puerta que se acaba de abrir en lo alto de las escaleras. Dentro de la habitación hay un secreto y algunos items.

Regresa de nuevo al balcón del que has venido. Baja por el balcón hasta otra ventana. Rompe el cristal y entra en la habitación. Allí verás como un guardián y su perro te están esperando, y cuando acabes con ellos aparecerá otro enemigo por la ventana que acabas de entrar. Verás un bloque, púlsalo dos veces y entra en el pasillo. Elimina a la rata.

Al final de este pasillo hay una trampa con pinchos, así que lo mejor es que realices un gran salto de modo que aterrices en el agua. Sube de nuevo por la zona de madera sin tener cuidado de las llamas, ya que éstas se apagarán por un momento. Corre y salta hacia el fondo. Vuelve a saltar y llegarás a lugar seguro. Si fallas deberás repetir el proceso de nuevo (ya sabes, salva antes).

Cuando llegues al final verás que hay una puerta abierta, entra y elimina al agente y a sus dos perros. Verás que hay dos bloques de madera. Desde ellos podrás subir a la lámpara que está más baja. Gírate mirando hacia la plataforma de la derecha e intenta llegar a ella bien saltando o bien utilizando la otra lámpara. Cuélgate del borde y sube. Activa el interruptor. Vuelve a realizar otro gran salto para llegar hasta la lámpara de nuevo. Cuélgate y sube por ella.

Gírate mirando hacia la plataforma de la derecha. Da un pequeño paso hacia atrás y realiza un salto largo hasta ella. Activa el interruptor y vuelve de nuevo a la lámpara. Gírate hacia la lámpara más alta y realiza un potente salto para llegar hasta ella. Cuélgate y sube. Da un pequeño paso hacia adelante y realiza un salto para llegar hasta la plataforma. Cuélgate y sube. Desenfunda y acaba con las ratas. Ve hacia el lugar desde donde veían las ratas y realiza un salto hasta colgarte de la viga que hay en el tejado. Desplázate hacia la derecha. Sube y realiza un gran salto hasta el suelo de madera que está en el otro lado. Desenfunda tus armas y salta hasta el bloque inferior de ladrillos.

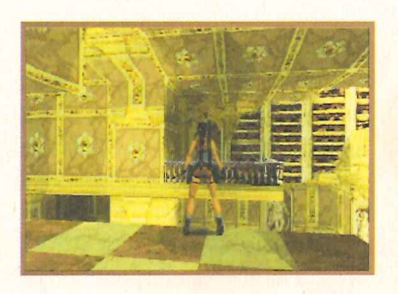
Salta hacia atrás inmediatamente y acaba con el guardián. Recoge la vida, vuelve y continúa a lo largo de la viga hasta llegar al final, donde tendrás que activar un interruptor. Regresa hasta la plataforma de ladrillos y después baja al suelo de madera.

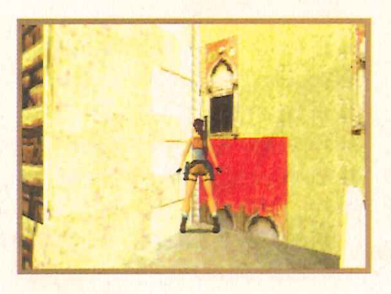
Entra por el hueco y cuélgate de la plataforma. Las lámparas han cambiado de altura de modo que podrás llegar a la más alta sin problemas. Ve hacia la plataforma más cercana y colócate de cara a la siguiente lámpara. Repite el proceso para llegar hasta ella. Colócate mirando hacia la abertura de la pared y realiza un potente salto para llegar hasta ella. Cuélgate del borde e introdúcete en el pasillo.

Recoge la llave **Library Key**, y vuélvete hasta la lámpara más baja con el mismo proceso de antes. Ahora necesitas de nuevo regresar por las lámparas y llegar hasta el interruptor que estaba en la zona más alta. Actívalo y está vez déjate caer hasta la lámpara más baja. Gírate hacia la plataforma con una palanca que ya has activado antes y salta hacia ella, colgándote y subiendo después. Rompe la ventana y sal hacia la plataforma.

Gírate hacia la derecha y déjate caer en el hueco que verás. Aterrizarás en el agua. Activa el interruptor que hay debajo del agua para abrir la puerta. Nada a través de las grutas que hay en la pared. Si te sales del camino de las ventanas estás aviado. Continúa a través de ellas y llegarás a una zona en la que hay un secreto y varios items.

Cerca del secreto hay una palanca, actívala y sube por el túnel. Coge algo de aire y regresa a la habitación a la que habías llegado anteriormente. Sube por







las escaleras y utiliza la Library Key para abrir la puerta. Elimina al guardián, recoge la vida y vuelve de nuevo a la habitación anterior.

Sigue por el pasillo y escala por la librería que verás a la izquierda. Gírate y acaba con las ratas. Continúa y llega hasta el bloque. Activa la palanca y déjate caer con las armas preparadas.

Camina alrededor de las estanterías y acaba con los enemigos. Vuelve a la habitación de la que venías. Súbete a la estantería de la izquierda. Realiza un gran salto hasta llegar a la plataforma que está debajo de la ventana. Gírate hacia la estantería que está justo a tu izquierda. Sube y rompe la ventana.

Salta hacia adelante para aterrizar en la plataforma. Entra en la habitación y dirígete hacia el toldo rojo. Automáticamente te deslizarás, así que prepárate para agarrarte cuando llegues al borde. Descuélgate y salta para aterrizar en la plataforma siguiente. Coge carrerilla y realiza un potente salto hasta el pequeño tejado que verás cerca de ti.

Gírate hacia la cabaña de madera que hay junto la pared. Salta sobre la pared y después lánzate al agua. Sube hasta la cabaña con tus armas preparadas y elimina al pistolero que verás dentro, para después recoger los items que dejará a tu disposición. Sube a la plataforma que hay dentro de la cabaña y recoge la **Detonator Key.**

Vete de la cabaña y sube por la puerta de madera de enfrente con tus armas preparadas para eliminar al agente. Recoge la vida y dirígete hacia el patio a través de la ventana.

Sal de allí por la puerta y activa el interruptor que verás en una de las paredes. Deshazte de los dos agentes que verás dentro de la habitación disparando a través de las ventanas. Después sal por ellas y recoge los items que han dejado esos tipos. Dirígete hacia la puerta de madera que se abrirá automáticamente.

Mira hacia la izquierda y te encontrarás con un **detonador** sobre una plataforma. Tírate al agua y sube por el lado que hay cerca de la pared donde está el detonador. Acaba con la rata. Ve hasta el detonador y usa la Detonator Key. Se producirá una explosión, lánzate rápidamente al agua y dirígete hacia la gran piedra. Ten cuidado porque a la izquierda hay un agente disparándote. Cuando alcances la piedra, dispara al agente desde lejos. Sube por las plataformas hacia la pared amarilla. Deberás llegar hasta el bloque que está justo a la derecha de uno de los tejados subiendo por las plataformas.

Déjate caer por el hueco y deslízate hacia la oscuridad. Ya has completado este nivel.

Secretos

1er Secreto.

Está en la habitación que hay cerca de uno de los balcones. Como te hemos explicado en la guía, debes activar un interruprtor y subir por las escaleras hasta llegar a una habitación en la que está el secreto.

2º Secreto.

Está en la zona que hay antes de llegar a la librería, en una puerta que hay bajo el agua.

3er Secreto.

Antes de usar la Detonator Key, sube por la pared de la derecha y ve hacia el lado opuesto del agua. Sube hacia el tejado y entra por la ventana. Hay está el último secreto.

4. Opera House.

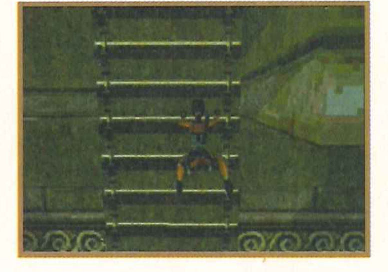
Ve hacia la izquierda de la plataforma en la cual te has parado para evitar el cajón. Tírate al agua y dirígete hacia la esquina izquierda. Sube por la escalera de la pared. Desplázate hacia la derecha hasta que llegues a la primera plataforma y déjate caer sobre ella.

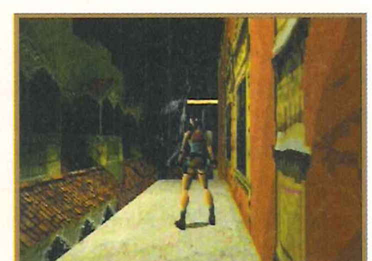
Mira hacia el otro lado,salta hacia arriba para llegar hasta la otra plataforma, colgándote del borde y después, subiendo. Activa el interruptor de la pared. Regresa a la escalera y continúa tu ascenso. Cuando pases de la siguiente plataforma desplázate a la derecha. Déjate caer cuidadosamente sobre ella.

Realiza un salto sobre la siguiente plataforma que está justo a la derecha. Pega tu espalda a la pared y realiza un gran salto para llegar hasta el borde blanco del otro lado. Haz otro potente salto para llegar hasta la plataforma de madera que está donde comenzaste el nivel. Cuélgate y sube. Vuelve a hacer un gran salto para llegar hasta la habitación que has visto abrirse en la secuencia anterior. Caerás por el hueco y perderás algo de vida. Desenfunda rápido y acaba con el agente. Recoge la **Ornate Key.**

Dirígete hacia las escaleras, donde verás a un enemigo que aparece por allí, acaba con él y recoge el botiquín. Ve hacia la puerta desde donde venía tu enemigo. Regresa hasta la plataforma de madera en la que empezaste el nivel por el mismo camino. Ahora dirígete hacia los tejados que están sobre la pared de la derecha. Haz un potente salto hasta llegar al primer bloque. Verás que hay otro bloque justo a la izquierda. Realiza un gran salto hasta llegar a él. Vete hacia el tejado inclinado, deslízate y cuélgate del borde. Desplázate hasta colocarte justo encima de la ventana. Descuélgate y dispara a la ventana.

La habitación está llena de cristales rotos, así que salta con cuidado hasta





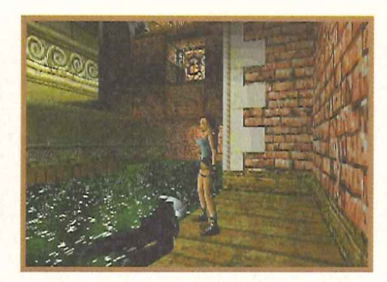


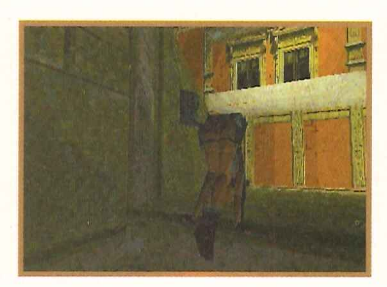
llegar a la escalera que hay en la pared. Sube por ella y utiliza la Ornate Key para entrar por la puerta.

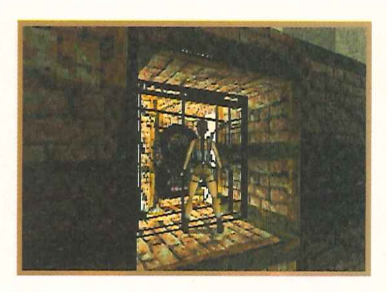
Enciende una bengala para ver y sube por la siguiente escalera. Ahora debes hacer un gran salto para llegar hasta el tejado de madera que se derrumbará cuando llegues. Salta en el último momento para poder agarrarte a la plataforma y después subir. Una vez lo hayas conseguido, necesitas hacer otro gran salto hasta la zona de la derecha . Baja por el hueco y prepara tus armas para acabar con los enemigos que aparezcan.

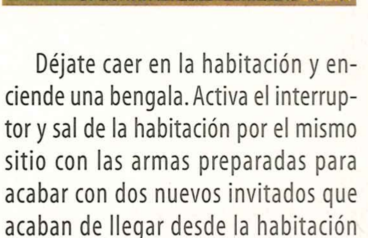
Una vez dentro prepárate para enfrentarte a más enemigos. Recoge todos los items una vez hayas acabado con ellos y dirígete hacia la zona en la que hay un cajón balanceándose de lado a lado. Súbete al punto más alto de la gran cúpula y realiza un salto hasta llegar al lado izquierdo del cajón, colgándote y después subiendo.

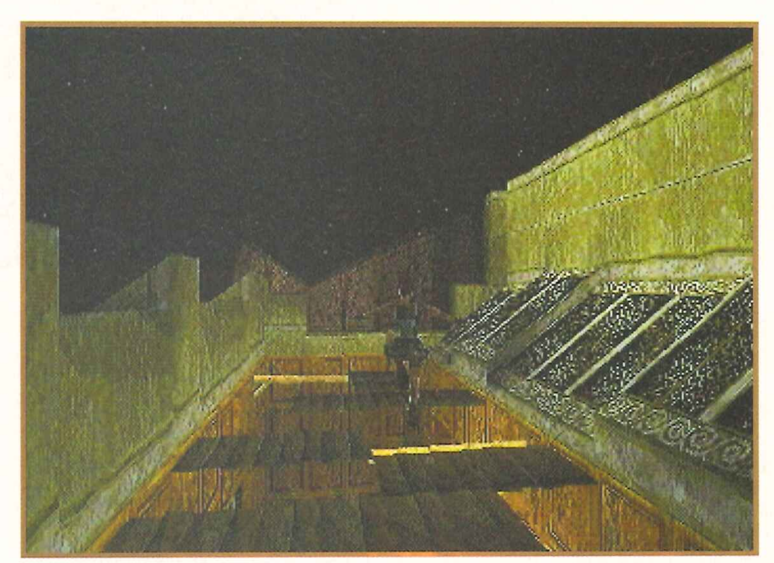


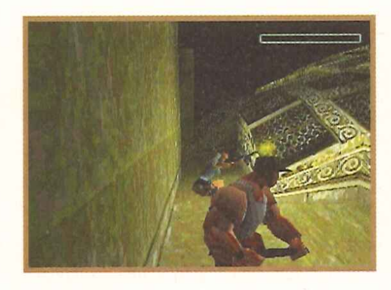














Déjate caer en la habitación y enciende una bengala. Activa el interruptor y sal de la habitación por el mismo sitio con las armas preparadas para acabar con dos nuevos invitados que acaban de llegar desde la habitación que acabas de abrir.

Entra en esa habitación y activa la palanca de la verja metálica. Entra en la puerta. Sube por los escalones y dirígete hacia el pasillo. Evita la piedra que viene rodando detrás de ti. Activa el interruptor que hay en la pared de la derecha. Regresa a la escalera y vuelve a subir. En lo alto, desplázate hacia la izquierda y déjate caer en la siguiente plataforma.

Baja hasta la habitación y cuidado con las bolsas de arena, pues si pasas por debajo de ellas, date por perdido. Acaba con el enemigo que llegará por la izquierda. Recoge la vida y continúa bajando hacia el suelo, vigilando tu derecha por donde aparecerán un guardián y su perro. Baja por el hueco que hay en el suelo y acaba con los enemigos que encontrarás ahí abajo. Desciende dos niveles más descolgándote por los bordes.

Una vez llegues abajo del todo acaba con el agente que aparezca. Recoge la vida y ten cuidado de no pasar cerca de la habitación oscura. Ahora tienes que llegar al escenario. Puedes correr de izquierda a derecha y saltar al ángulo más cercano para colgarte y después subir. Ahora ve hacia la habitación más cercana. Estáte preparado para acabar con dos agentes y su perro. Muévete en todo momento para evitar sus ataques y también las bolsas de arena que hay sobre ti. Cuando te hayas librado de todo esto, ve hacia la puerta que está justo enfrente de la que salían los enemigos. Activa el interruptor y después dirígete hacia la habitación de la que venían los dos agentes.

Salta sobre la plataforma que está en el camino que acabas de abrir, sube y ten cuidado con los cristales. Déjate caer al suelo y camina a lo largo de la pared que tiene las bolsas de arena. No te detengas y éstas caerán al suelo, de manera que podrás seguir tu labor sin problemas. Regresa de nuevo a la plataforma y vuelve tener cuidado con los cristales.

Ahora necesitas ir a lado más elevado del puente y girarte hacia la pared en la que estaba la bolsa de arena. Realiza un gran salto sobre la pared y cuélgate de la plataforma inclinada. Desplázate hacia la izquierda y después sube. Activa el interruptor de la pared. Coge carrerilla y realiza un gran salto sobre la plataforma de madera que hay en el centro de la habitación colgándote y después subiendo. Continúa por ese camino y salta hacia la plataforma que está en la esquina.

Sube hasta la pequeña habitación superior y realiza un gran salto hasta la viga de madera. Cuando subas, acaba con la rata que te está esperando. Camina hacia la izquierda de la habitación evitando las bolsas de arena que se balancean. Para ello salta justo cuando éstas lleguen al lado izquierdo. Activa el interruptor que hay en la izquierda antes de dejar la habitación. te encontrarás con una rampa. Deslízate y salta cuando llegues al final y aterrizarás en un hueco del escenario lleno de agua.

Ve por los escalones y nada hacia la derecha. Cuando subas te encontrarás con la **Relay Box** por la escalera. Si te diriges a la izquierda, antes de coger esta caja, por un pequeño hueco hallarás uno de los secretos. En el lado opuesto hay una plataforma. Activa la palanca y sube. Ahora tienes que ir a la habitación donde el agente estaba paseando en la mitad de este nivel.

Verás un hueco, lánzate por él y acaba con el enemigo que te está esperando, y después con el perro y las ratas. Ve hacia la derecha y sigue por el pasillo. Dispara a a la ventana. Gira y déjate caer sobre la plataforma.

Activa el interruptor de la pared del otro lado. Deslízate hasta la habitación con los ventiladores. Cuando llegues al final de la rampa, salta sobre el bloque que hay sobre el ventilador. Recoge la **Ornate Key.** Ahora sal de este lugar y sube por los bloques de la derecha.

Salta sobre la plataforma inclinada y cuando estés cerca del final salta sobre el conducto que hay enfrente. Acaba con la rata. Colócate cerca del borde al lado de la rampa que hay antes del ventilador. Sáltalos con cuidado.

Más adelante verás un oscuro túnel. Salta para llegar hasta él y después llega hasta el final para recoger otro secreto. Regresa de nuevo y vuelve a realizar la misma operación hasta llegar al último ventilador. Ve hasta el bloque y tira de él una vez. Ahora puedes activar el interruptor que hay detrás de él para abrir la puerta. Mueve el bloque que hay en esta habitación, sube por él hasta la ventana más baja y dispárala para pasar por ella. Entra en la habitación y coloca un bloque encima del otro para poder subir hasta las ventanas más altas. Entra y acaba con el agente, y después regresa por el mismo camino para llegar hasta el otro lado de la plataforma dónde encontrarás una puerta que deberás abrir con la Ornate Key.

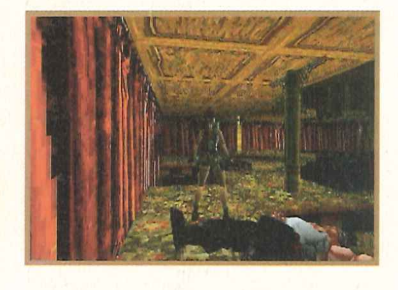
Ahora tienes que volver a la primera habitación de esta zona (donde estaba la bolsa de arena), hazlo a través del pasillo y allí coloca la Relay Box en su lugar, después activa el interruptor para poner en marcha el ascensor. En lo alto de la escalera de esta pared hay otro secreto. Móntate en el ascensor y desciende. Nada más salir del ascensor deberás eliminar a dos agentes. Activa la palanca de la pared para enviar de nuevo el ascensor arriba sin subirte en él.

Lánzate al agua que hay debajo. Nada siguiendo los escalones. En lo alto hay una especie de **circuito integrado,** recógelo. Cerca de la jaula por donde has entrado al agua hay un interruptor, actívalo. atraviesa la verja cuando se abra y después sal del agua. Acaba con

la rata. Empieza a subir plataformas hacia arriba. Llegarás a la habitación principal de nuevo. Pasa por la puerta que has abierto con la Ornate Key.

Déjate caer en el vestíbulo y sube por la escalera. Activa la palanca que encontrarás en tu camino. Sube por la escalera hasta la sala de control. Coloca el circuito en su ranura y activa el interruptor de la derecha. Sal de esta habitación y vuelve a pulsar el interruptor de nuevo. Sube por la escalera, desplázate hacia la izquierda y entra en la habitación principal. Vuelve hasta el escenario y acaba con los agentes que hay allí. Ten cuidado con las bolsas de arena. Entra en la habitación donde están los cajones, acaba con los enemigos y recoge los items. Dirígete hacia uno de los embalajes, el más luminoso, muévelo hacia atrás y encontrarás un interruptor que deberás activar.

Sube por los bloques y sal por el hueco que hay cerca de la lámpara. Dirígete hacia la derecha. Salta sobre la plataforma y verás una bolsa de arena balanceándose. Activa la palanca y realiza un salto hacia el lado derecho cuando la bolsa de arena se encuentre más a la derecha. Esquiva el embalaje que se balancea en la siguiente habitación.



Sube por los embalajes de la derecha. Es importante que saltes cuando veas que la habitación empieza a atiborrarse peligrosamente. Acaba con los perros y hazte con un arma potente que te servirá para acabar con el tipo duro que te espera. Salta de nuevo sobre el suelo cuando le hayas eliminado y recoge las granadas y el lanzagranadas. Habrá otro agente esperándote, dispárale y recoge el botiquín.

Ahora tienes que activar la palanca para abrir la puerta que ves a lo lejos. Sube por el bloque pequeño que hay entre los dos más altos hasta la zona en la que están los embalajes balanceándose. Ve hacia la izquierda y salta sobre el siguiente bloque de embalajes. Ahora necesitas llegar hasta el otro lado de los embalajes móviles para realizar tu salto final hasta la pared que tienes enfrente. Activa el interruptor y baja de nuevo. Desenfunda y acaba con el último agente de esta fase. Recoge los items. Sal por la puerta y un avión estará esperándote.

Secretos

1er Secreto.

Está en un pequeño hueco, antes de recoger la Relay Box.

2º Secreto.

Está en la zona de los ventiladores, al final de un oscuro túnel.

3er Secreto.

Tras activar el ascensor, hay una escalera por la que puedes subir para encontrar el tercer secreto.

5. Offshore Rig.

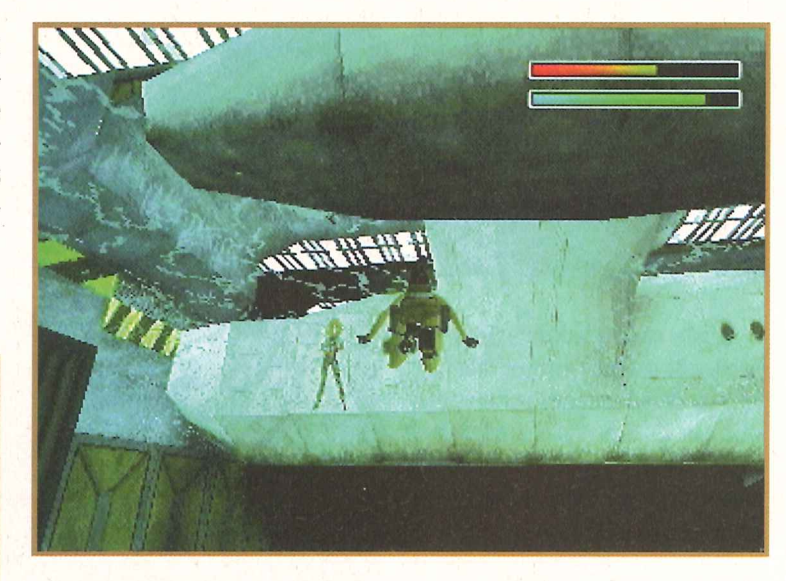
Apareces en una celda y, además, sin armas. Ve hacia el bloque que tienes a la derecha y tira de él dos veces. Salta sobre él, baja y ve hacia la derecha para llegar al pasillo que acabas de descubrir. Activa el interruptor. Corre a la velocidad del relámpago para salir antes de que las puertas se cierren de nuevo.

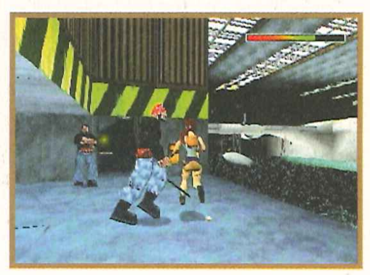
Métete por la puerta de la izquierda. Unos guardianes se avalanzarán sobre ti, pero no puedes defenderte de ellos. Ten cuidado con los barriles que bajan por las rampas. Corre hasta el final de ese pasillo y espera a los guardias junto a las ventanas.

Cuando lleguen, dispararán y romperán los cristales. Sal y salta a la plataforma que hay debajo (no a la que hay a tu izquierda). Allí podrás activar un interruptor. Lánzate al agua y nada hasta meterte en la compuerta que hay debajo del avión.

Súbete a él y activa el interruptor. Vuelve al agua para salir de nuevo cerca de la celda donde estabas encerrado. Corre de nuevo por el pasillo, pasa a través de las ventanas y salta hacia la plataforma que está más abajo. Desde ahí tendrás que realizar un gran salto para llegar hasta el ala del avión, colgándote del borde y después subiendo.

Déjate caer sobre la compuerta que hay en el fuselaje del aparato. Ahí encontrarás armamento. Sube por la escalera y regresa al exterior del avión. Vuelve a tierra firme por el área de tu celda, y elimina a los dos agentes. ¡Qué descanso!







Recoge el botiquín y la **Tarjeta Amarilla**. Esta tarjeta te servirá para abrir la puerta que hay cerca de las ventanas. Entra en la habitación y activa el interruptor que hay en la pared al final de pasillo. Gira a la derecha y continúa hasta llegar a una puerta.

Entra en la habitación y elimina al agente. Coge el botiquín. Sigue hasta la siguiente habitación, elimina a otro agente y hazte con otro botiquín. Aquí también encontrarás algunos arpones.

En la siguiente habitación verás muchas literas y también el lanza-arpones y algunas municiones más. Sube a lo alto de la litera que hay a la entrada de la habitación y activa el interruptor. Se abrirá por unos instantes una trampilla en el techo, al final del dormitorio. Corre cuanto puedas y súbete a la litera del final a la izquierda y salta antes de que se cierre la trampilla.

Sigue por el pasillo, llega hasta la rampa y deslízate por ella, quedándote colgado cuando llegues al final. Baja por la escalera. Ahora necesitas llegar hasta la otra escalera, para lo cual deberás utilizar los cajones que hay en esa habitación de manera que puedas subirte a ellos y llegar hasta la escalera.

Sube por la escalera y sigue por el pasillo, eliminando al agente y cogiendo su **Tarjeta Roja.** Vuelve por la escalera y recoge el secreto justo antes de llegar a los escalones. Después sube por los escalones, lánzate al agua y sube por el pasillo hacia un lugar que te resultará conocido. Vuelve por la puerta que has abierto con la Tarjeta Amarilla.

Al final del pasillo gira a la izquierda. Continúa por el pasillo y acaba con el perro y un agente. Recoge los items. Cuando llegues a la rampa verás cómo unos cuantos barriles ruedan hacia ti.







Salta sobre ellos y coloca la Tarjeta Roja en la ranura para abrir la puerta. Atento porque dentro de la habitación habrá tres guardas esperándote.

Recoge todos los items cuando acabes con ellos. Verás un bloque en la esquina, empújalo una vez. Da la vuelta y sube por el otro lado. Mira hacia atrás y podrás ver el bloque. Vuelve de nuevo al otro lado y colócate detrás de él, de manera que éste quede justo debajo del hueco que hay en el tejado. Ahora coge carrerilla y da un buen salto para subirte sobre él, colgándote del borde y después subiendo.

Entra por ese hueco y llegarás hasta otro corredor donde tendrás que eliminar a otro agente. Recoge los items, ve a la habitación que hay al final y activa el interruptor. Regresa de nuevo por el mismo camino y tírate al agua.

Sal por el otro lado. Dirígete a la zona que hay detrás de dos conductos y activa el interruptor. Regresa de nuevo hasta la habitación en la que necesitas la Tarjeta Verde. Ahora la compuerta estará abierta. Déjate caer por el hueco y deslízate por la rampa hasta otra habitación. Gira a la izquierda y llega hasta el final de la plataforma. Gira a la derecha y verás otra plataforma, realiza un gran salto para llegar hasta ella, colgándote y después subiendo. Realiza otro salto hacia la plataforma aislada y así sucesivamente hasta llegar a la que está junto a la pared.

Camina por ella hasta el final. Gírate y realiza otro gran salto hasta la siguiente plataforma. Acaba con el agente y recoge los items. Continúa saltando y eliminando agentes hasta que llegues a una ventana que hay en la pared. Dispara hacia ella, entra y recoge la **Tarjeta Verde.** Si fallas en alguno de los saltos deberás utilizar los arpones para eliminar a los hombres rana y subir por las escaleras de alguno de los pilares.

Una vez tengas la tarjeta, vuelve por las plataformas y entra por un hueco que verás en la pared. Sigue por los pasillos y déjate caer. Acaba con el agente, recoge la vida y vuelve a la habitación. Es el momento de usar la Tarjete Verde. Activa el interruptor de la pared. Sal de la habitación a través de la puerta que se ha abierto. Lánzate al agua y nada por el túnel. Activa el interruptor de la verja y entra por ella. Sube las escaleras y habrás completado el nivel.

Secretos

1er Secreto.

Cuando hayas acabado con los dos primeros guardias, sal por las cristaleras rotas y salta a la plataforma de la izquierda. Te encontrarás con un pasillos que te llevarán hasta el agua. Allí deberás activar el interruptor y descubrirás una habitación secreta. Ten cuidado porque hay un ventilador muy peligroso.

2º Secreto.

Después de subir por los cajones, hacia la escalera, antes de llegar a los otros escalones y después de hacerte con la Tarjeta Roja, hay otro objeto secreto.

3º Secreto.

Está en uno de los grandes pilares de la derecha, en los que has pasado saltando. Debes entrar en el agua y bajar hasta su base, pero cuidado con los buceadores que te estarán esperando.

6. Diving Area.

Sube los peldaños y salta hacia la escalera. Sube por ella sin caerte o el ventilador acabará contigo. Cerca de la esquina está el interruptor del ventilador. Púlsalo y vuelve de nuevo al agua.

Dirígete detrás del ventilador y recoge las granadas. Regresa a la superficie para coger aire. Activa la palanca que hay bajo el agua para abrir la puerta que hay enfrente del ventilador. Entra y acaba con el perro.

Entra en el agua y ve hacia la puerta. Continúa por esa zona hasta que encuentres el lugar por donde salir. Desenfunda rápidamente porque hay dos agentes esperándote. Recoge los items que te dejen. Saldrás a la habitación en la que antes has estado.

Para llegar al otro lado utiliza el cajón que hay en la derecha, situandote en el borde y saltando hacia adelante. Desplázate a mano derecha y después sube. El gancho no llegará a tocarte. Gírate hacia la otra plataforma. Salta hacia ella cuando el gancho haya pasado hacia el otro lado. Realiza un gran salto para llegar al otro lado de la habitación, colgándote y después subiendo.

Prepara tus armas para acabar con los dos agentes que entran en la habitación. Coge vida. Ve hacia la habitación de la que ellos venían. Colócate en el centro de la habitación para poder deslizarte de manera que puedas aterrizar en la plataforma que hay a mitad de camino. Recoge el secreto.

Vuelve a la rampa y continúa deslizándote, y cuando llegues al final, salta. Estate preparado para colgarte y después subir si fuera necesario. Sal por la puerta de la izquierda. Sube por la gran escalera hasta lo alto y allí déjate caer por la rampa para quedarte colgando cuando llegues al final. Suéltate y vuelve a colgarte de la pasarela metálica que tienes debajo. Sube, desenfunda, acaba con tu enemigo y recoge las municiones.

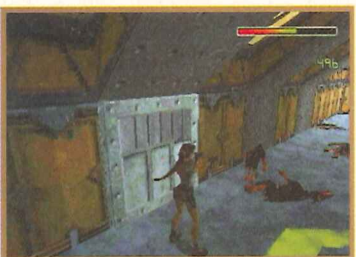
Verás que hay un pequeño hueco en los raíles de la izquierda. Salta hacia este hueco y caerás justo para recoger la **Tarjeta Azul.** Sal por la otra puerta y sigue por el pasillo. Ten cuidado de no pasarte, pues el objetivo es llegar de nuevo hasta la enorme escalera y subir otra vez a lo más alto.

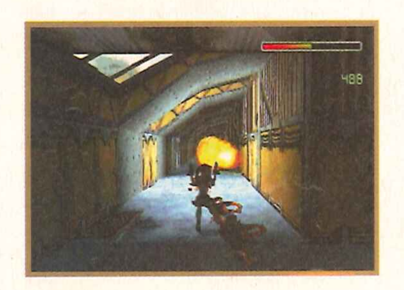
Repite el proceso anterior para llegar hasta la plataforma metálica. Esta vez dirígete hacia la puerta y utiliza la Tarjeta Azul en su correspondiente ranura. Prepara tus armas porque te atacarán cuatro perros, dos desde cada lado. Es mejor que vayas hacia la derecha, donde verás que hay otro agente con un lanzallamas esperándote.

Dispárale a distancia para que las llamas no puedan alcanzarte. Abre las dos compuertas. Una de ellas te conduce hacia una habitación con un helicóptero, pero no puedes pasar por ella, así que ve por la otra puerta en la que llegarás hasta otra habitación. Acaba con el agente y entra en el agua para llegar hasta un hueco que hay en la pared.

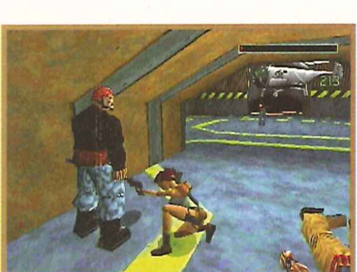
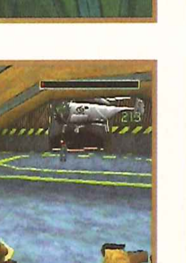
Un buzo estará esperándote, así que esquívale y sube a la superficie para que desde allí puedas acabar con él. Regresa al agua y nada a través del túnel hasta llegar al interruptor que hay al final. Actívalo. Pasa por la compuerta que se acaba de abrir y continúa por el túnel. Activa la palanca que abre la puerta que lleva al lugar donde está el helicóptero. Continúa por el túnel hasta llegar a la verja en la que activaste el primer interruptor bajo el agua.










Sal del agua y dirígete hacia la habitación donde está el helicóptero. Elimina a los tres guardias y continúa de frente. Verás que el helicóptero se ha largado. Activa el interruptor que está cerca de la pared más lejana y después activa el otro: las llamas habrán parado pero sólo por un momento.

Baja corriendo por el pasillo, salta sobre la compuerta que hay en el suelo cuando se abra y recoge la **Machine Clip** que hay al final. Regresa rápido y deja de nuevo el pasillo. Dirígete hacia la habitación donde eliminaste al submarinista. Hay un bloque junto a la puerta de la izquierda. Retíralo para dejar al descubierto la ranura para la Machine Clip. Colócala y la puerta se abrirá.

Párate a mitad de camino y espera a que llegue un agente del lado más lejano de la habitación. Dispárale pero sin entrar en la habitación, porque hay un guarda con un lanzallamas esperándote. Él llegará mientras tú estás esperando. Dispárale desde lejos de manera que las llamas no puedan alcanzarte.

Recoge el botiquín del primer agente y alguna munición para tu lanza-arpones. Lánzate al agua y acaba con los dos buzos. Nada hasta llegar al hueco que hay en la siguiente habitación. Sal del agua desde la zona más baja. Verás que sólo puedes salir por ahí. Prepárate para eliminar a los dos agentes que vienen desde el otro lado de la habitación.

Sube por la pared que hay detrás de ti y activa el interruptor. Esto abrirá la puerta de la habitación de control dónde colocaste la Machine Clip. Regresa al agua y acaba con el buzo. Sube y acaba con otro enemigo. Cerca hay un secreto.

Ve hacia la sala de control y pulsa el interruptor de la pared para activar la grúa. Regresa fuera y salta hacia el lado izquierdo de la plataforma. Realiza ahora un salto potente para llegar al otro lado de la habitación. De esta forma evitarás la sierra metálica.

Ve hacia el cajón que está en la esquina y sube por él. Encontrarás un pasillo. Baja por él y activa el interruptor. Abandona este lugar y vuelve a la sala del helicóptero. Acaba con los enemigos y el perro de la escalera.

Entra en la habitación y déjate caer a la zona que acaba de descubrirse. Baja por el pasillo, prepara tus armas, déjate caer en la habitación de abajo y prepara tus armas porque te espera un tipo con un lanzallamas. Acaba con él y después gírate para acabar con otro agente. Recoge el **Chip** del agente que te atacó con el palo.

Ve hacia la habitación de la puerta que se abre automáticamenbte. Regresa a la sala de control y salta hacia la plataforma para llegar al otro lado de nuevo. Introduce el Chip en la ranura para detener la sierra. Recoge la **Tarjeta Roja.** Regresa de nuevo a la habitación que acabas de dejar y utiliza la Tarjeta Roja en su correspondiente ranura para abrir la puerta que está junto a ella. Camina por el pasillo con tus armas preparadas para acabar con un agente.

Sigue por el pasillo y vuelve a bajar de nuevo hasta otra habitación. Te encontrarás con dos agentes que eliminaste hace un rato. Recoge el botiquín de uno de los cuerpos. Continúa hacia adelante hasta llegar al pasillo. Entra en el agua y ve hacia el frente.

Sal del agua, continúa y vuelve a entrar de nuevo. Escucharás que se está produciendo un interrogatorio en la habitación de al lado. Posiblemente no te enterarás de nada porque la distribuidora española no lo ha traducido. Pero bueno, prepara tus armas, entra por sorpresa, acaba con los dos enemigos y acércate al prisionero (a no ser que quieras coger antes un secreto).

Secretos

1er Secreto.

Se encuentra al principio de la fase, en la plataforma que hay a mitad de camino de la rampa grande por la que te deslizas.

2º Secreto.

Está cerca de la verja dentro del agua, dirigiéndote al panel de computadora más brillante de la pared. Éste se abrirá para mostrar una habitación con un interruptor. Actívalo y entra en el agua para coger el secreto.

3er Secreto.

Si activas dos veces el interruptor que hay cerca de la puerta de la Tarjeta Roja se abrirá otra puerta en la sala del interrogatorio. Cuando llegues allí, sólo tienes que entrar a cogerlo, pero con cuidado de no pasar cerca del prisionero o se ejecutará la escena de animación.

7. 40 Fathoms.

Prepárate a nadar deprisa, pues los tiburones acechan: no puedes perder ni una décima de segundo en todos los movimientos que vamos a contarte en la siguiente parrafada. Nada más dejar el submarino, gira y sigue la estela que dejan los barriles para llegar hasta el naufragio. Nada hacia el ancla que hay arriba a la izquierda y entra por el hueco en el barco. Sube para coger algo de aire. Sumérgete de nuevo y dirígete hacia el hueco que hay en la pared. En esta habitación verás otra abertura arriba a la derecha. Entra por ella y gira a la izquierda. Hay otro hueco cerca, al lado del suelo. Entra por él y ve hasta la esquina izquierda del final, donde encontrarás casi oculto un interruptor para la compuerta. Entra por ella y nada hacia arriba para volver a llenar tus pulmones. Dirígete hacia donde están apilados los cajones y cerca de ellos encontrarás otro hueco. Sal fuera del agua. ¡¡Buff!! Descansa un poco, porque te lo has ganado.

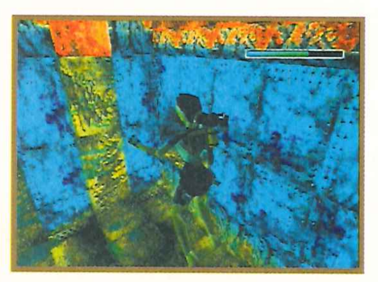
Tienes que encontrar un interruptor en la pared. Actívalo y regresa por el camino por el que has venido. Tranquilo, verás que la zona se ha vaciado de agua. Súbete sobre el bloque solitario. Gírate mirando hacia el grupo de tres bloques. Salta y justo después realiza un salto largo hacia el bloque que está justo debajo de la plataforma.

Súbete a esta plataforma, desenfunda y dispara al agente solitario desde lo alto. Hay una gran trampilla en el suelo de la habitación, la cual se abrirá en cuanto la pises, pero antes de hacerlo puedes recoger el secreto que hay en el lado más lejano de la habitación.

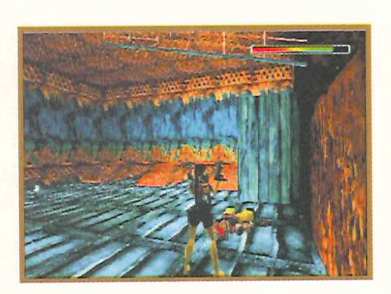
Ahora déjate caer por la trampilla y quédate colgado del borde antes de caer en la habitación. Acaba con los dos agentes y recoge los arpones y la vida. Hay tres plataformas al final de la habitación. Necesitas llegar hasta la primera que está inclinada hacia el siguiente bloque. Tienes que colocarte justo en el borde contrario para tomar carrerilla y realizar un gran salto, colgándote del borde y después subiendo.

Cuando estés sobre ella salta hacia atrás y aterrizarás en otra plataforma inclinada. Vuelve a saltar y llegarás a la plataforma plana más alta. Hay otro hueco en la esquina de la habitación. Coge carrerilla y salta hacia el camino que se ve, colgándote del borde y después subiendo. Sigue adelante saltando las barras.

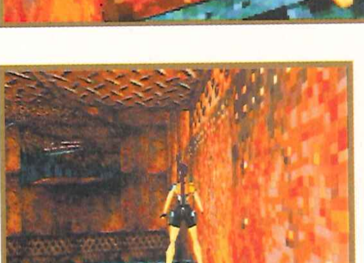
Si quieres conseguir un secreto debes utilizar el interruptor que hay justo a la izquierda nada más entrar en la ha-

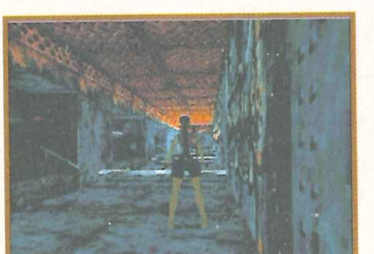















bitación. Al final del pasillo gira a la izquierda, sube hacia el corredor y sigue por él. Lánzate al agua y nada por la zona hasta que veas el secreto. Recógelo y regresa dentro del barco.

Vuelve al pasillo donde pulsaste el interruptor. Hacia la mitad del recorrido verás una camino oscuro a la derecha y después una escalera. Sube y entra en la habitación. Activa el interruptor. Vuelve de nuevo al pasillo y gira hacia la derecha dos veces. Entra en la habitación que hay al final y activa el interruptor. Regresa por el mismo camino y verás que las llamas han desaparecido para dejarte el camino libre hacia el interruptor de la pared. Actívalo y abandona este pasillo antes de que las llamas aparezcan de nuevo.

Regresa por el pasillo hacia la puerta que abriste para encontrar el secreto. Verás que hay una puerta cerca de ella que acaba de abrirse. Entra en la habitación y activa el interruptor. Ahora no tendrás un segundo de respiro antes de que las llamas vuelvan a aparecer. Así que regresa corriendo hacia el interruptor que apagó las primeras llamas y vuelve a darle. Regresa al pasillo en el que estaban las llamas y activa la palanca que hay a la derecha de la puerta.

Entra en esta nueva habitación y lánzate al agua. Nada a través de los huecos y sube por la zona en la que hay una compuerta cerrada. Activa el interruptor que hay en lo alto (esto también te servirá para coger aire) y regresa al agua nadando hasta la zona más profunda en la que verás una puerta que acaba de abrirse y que pone al descubierto otra palanca. Actívala y regresa hacia la compuerta para coger aire.

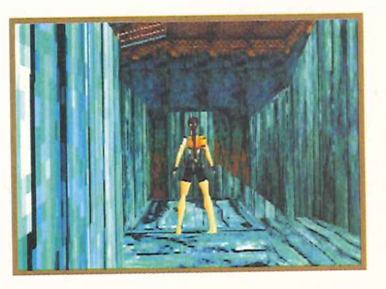
Intenta evitar cualquier enemigo acuático siempre que sea posible. Si te enfrentas a ellos puedes quedarte sin aire. Hay un secreto justo al lado del interruptor que está más abajo. Sal del agua por la zona más alta y déjate caer en otra habitación. Ahora verás otra habitación casi idéntica. En la pared del fondo, en la esquina de la derecha, hay un bloque. Muévelo dos veces hasta que puedas subir por él a la habitación que hay arriba. Actívalo y verás que todo empieza a temblar y que una compuerta se ha abierto en la habitación de la que venías, aunque no podrás alcanzarla. Pero ahora hay una ruta más fácil: verás cómo puedes subir por otros dos huecos que se han abierto y por los que tendrás que pasar sucesivamente.

Primero pasa por el de la izquierda, y después coge carrerilla, realiza un gran salto para llegar hasta la plataforma y ahora sube por el que verás en el techo. Cuando llegues a lo alto, activa el interruptor. Vuelve ahora hacia la habitación de abajo y ve hasta otro hueco que hay en la izquierda. Repite el proceso para llegar al piso más alto de nuevo.

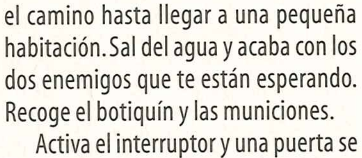
Activa la palanca cuando llegues a él y vuelve a bajar de nuevo hasta la zona más baja. Ve hacia la única habitación en la que todavía no has estado, subiendo por las piedras. Baja por el pasillo y lánzate al agua.

Acaba con el buzo disparando tus arpones o llevándolo a tierra firme y usando armas de fuego. Nada a través del hueco que hay en la pared y sigue el camino hasta llegar a una pequeña habitación. Sal del agua y acaba con los dos enemigos que te están esperando. Recoge el botiquín y las municiones.

Activa el interruptor y una puerta se abrirá cerca de ti. Entra por este pasillo y habrás finalizado esta fase.







Secretos

1er Secreto.

Lo encontrarás antes de llegar a la trampilla, buscando al otro lado de la habitación.

2º Secreto.

Cuando estés saltando las barras, pulsa el interruptor que hay en la izquierda. Sólo tienes 16 segundos para alcanzar la puerta secreta. Ve por el pasillo, salta las tuberías y gira a la izquierda. Sumergéte en el hueco que hay debajo del agua y encontrarás el secreto.

3er Secreto.

Se encuentra tras tu aventura con las llamas, al lado de la segunda palanca, la que está más abajo.

8. Wreck of the Maria Doria.

Lánzate al agua inmediatamente. Sube de nuevo y acaba con el buzo. Si buscas en la parte de abajo verás algunos arpones. Sumérgete por el hueco de la pared y nada por el túnel hasta que llegues a tierra firme. Sube y recoge el item de vida.

Deslízate por la rampa agarrándote cuando llegues al borde. Verás algunas zonas con el suelo a punto de derrumbarse. Déjate caer sobre ellas y entra en la habitación que hay debajo. Desenfunda y acaba con los agentes. Recoge las municiones y los botiquines.

Entra en la habitación de la que ellos venían. Recorre la habitación mirando al techo y verás que hay un hueco en una esquina, en el lado izquierdo. Sube por él y desenfunda. Sigue por el pasillo oscuro y acaba con el agente que sale de la pequeña abertura. Déjate caer en esa habitación y recoge el secreto. Vuelve de nuevo a la habitación anterior. Deberás mover los bloques verdes que hay en ella para poder llegar a las siguientes habitaciones.









Tira del bloque verde hacia la izquierda una vez, después colócate en el otro lado y empújalo hacia la habitación. Tienes que meterlo en el pequeño hueco de la derecha para poder mover los otros. Haz lo mismo con el de la izquierda y dejarás libre uno de los pasillos. Pero antes mueve el último de los bloques de manera que queden libres los dos caminos.

Prepara tus armas y baja por el pasillo de la derecha. Cuando bajes, acaba con los tres agentes. Recoge todos los items. Entrarás en una gran habitación. Acaba con el agente. Entra en una habitación que verás al final a la derecha. Camina con cuidado por los cristales rotos. Hay un hueco en el suelo por el que deberás bajar cuidadosamente.

Para hacerlo deberás colocarte en el mismo lugar que la plataforma que tienes debajo y después dejarte caer. Llega hasta la plataforma y déjate caer de nuevo. Cuélgate de la plataforma que está más abajo y sube. Recoge la llave que hay al final. Colócate al final de la plataforma y salta para colgarte de la plataforma que está más arriba. Sube y atraviesa la zona de los cristales rotos con cuidado.

Vuelve a la habitación en la que moviste los tres bloques. Entra ahora en el otro camino que dejaste al descubierto. Al fondo a la derecha en esta habitación hay una cerradura. Usa la llave para abrir las puertas que están justo detrás de ti. Entra y activa el interruptor que abre las puertas de cristal del otro lado. Acaba con los agentes que aparecen por allí.

Activa el interruptor de la habitación de la que ellos venían. Regresa hacia el interruptor que abrió las ventanas y vuelve a pulsarlo para cerrarlas. Regresa de nuevo a la habitación más grande, en la que eliminaste a un agente. Ve de nuevo hacia al final a la derecha, como hiciste antes, pero esta vez, antes de entrar en la habitación de los cristales rotos, deberías llegar hasta una pequeña rampa.

Salta hacia adelante para llegar hasta el piso superior y gira a la izquierda. Te encontrarás con una pared, así que salta hacia atrás, cuélgate y desplázate hacia la izquierda. Continúa por esta plataforma y vuelve a colgarte del borde para desplazarte a la izquierda y evitar la otra pared. Continúa por la plataforma y realiza un potente salto al final para colgarte en la plataforma de la otra esquina. Si fallas, aterrizarás en una "alfombra" de cristales rotos.

Sube y recoge el **Circuit Breaker.** Regresa de nuevo a la pequeña rampa de la gran habitación y repite el mismo proceso que acabas de realizar. En vez de desplazarte por segunda vez hacia la izquierda de la habitación sube a mitad de camino, donde verás una puerta que se acaba de abrir, y entra en esta habitación.

Una vez dentro, abre la primera compuerta que hay enfrente de la puerta. No entres. En vez de eso, sigue bajando por el pasillo y abre la otra escotilla. Salta hasta la habitación y cuélgate de la plataforma antes de dejarte caer cuidadosamente al suelo. Verás que hay un bloque que puede moverse. Muévelo de manera que quede debajo del interruptor y puedas subirte encima de él para activarlo. Mueve el bloque de encima después para que puedas llegar ahora hasta el hueco de la pared.

Sigue por el pasillo y acaba con el agente solitario. Déjate caer en la siguiente habitación y mueve el cajón desde la esquina hasta colocarlo bajo el interruptor. Recoge la llave que está en el lugar en el que estaba el cajón. Ahora sube al cajón y activa el interruptor.

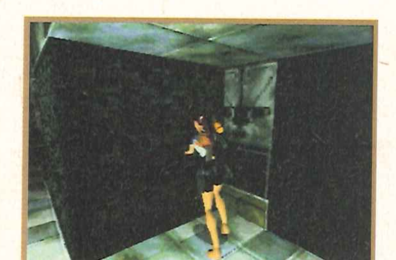
Sal de nuevo al pasillo de las compuertas y ve hacia la puerta en la que necesitabas la llave. Déjate caer quedándote colgado del borde. Salta hacia el suelo tratando de no dañarte cuando caigas. Mueve el bloque de la esquina de la habitación hasta el final de la plataforma de manera que puedas subir y sacar el que está incrustado en la pared. Recorre el pasillo hacia la derecha y déjate caer en una nueva zona.

Ten cuidado porque el suelo no es muy seguro y puede derrumbarse, así que recorre esta zona rápidamente. Oirás el sonido de unos barrilles que caen. En vez de intentar llegar al otro lado, salta hacia atrás de forma que dejes pasar a los barriles. Ahora realiza un gran salto hacia las baldosas y gira inmediatamente a la derecha. Sube por la rampa hasta la salida.

Continúa subiendo hasta que encuentres el secreto que está en lo alto. Vuelve a bajar, gira a la derecha y entra en la habitación. Acaba con el guarda. Déjate caer por el hueco del suelo. Justo debajo de la superficie del agua hay un interruptor en la pared. Actívalo. Sube de nuevo al barco por el mismo hueco.

Verás que se acaba de abrir una puerta. Salta y cuélgate para llegar a esa habitación. Activa el interruptor de la pared. El área de la derecha está llena de suelos inclinados. Tienes que hacer unas series de saltos de suelo en suelo hasta que llegues justo debajo de la plataforma. Salta para colgarte y entra en la habitación.

Activa el interruptor de la pared. Regresa a la habitación en la que elimi-

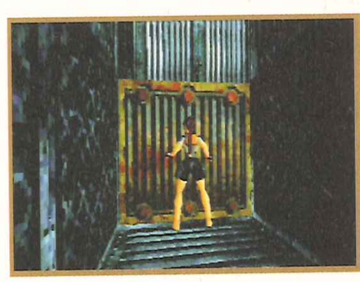












naste al agente. Dirígete hacia el hueco más alto de la pared. Sigue por el pasillo hasta encontrar una puerta que se acaba de abrir.

Prepara tus armas y acaba con los tres enemigos que te esperan allí. A la izquierda de la entrada hay un interruptor. Actívalo, sal corriendo y déjate caer al piso de abajo. Activa el interruptor de este nivel y recoge la vida del agente eliminado. En una de las esquinas de esta habitación verás otro **Circuit Breaker**, recógelo.

Sube de nuevo por el hueco y sal de esta habitación. Regresa por el mismo camino que viniste y déjate caer por el hueco donde antes estaba el barco flotando. El agua ha desaparecido, así que debes colgarte de la plataforma para dejarte caer hasta el suelo. Abre la escotilla y sigue por el pasillo hasta que tengas que saltar hasta otro nivel.

Activa el interruptor y recoge el **Circuit Breaker.** Sube de nuevo a la plataforma de arriba y cuando vayas a la derecha, gira y déjate caer en otra habitación. Te resultará conocida. Si todavía no habías movido el bloque del otro pasadizo, ahora es el momento. Desenfunda y acaba con los dos guardias que hay en la habitación. Recoge los items.

Ve hacia la habitación que está detrás del bloque que se movía. En la esquina derecha del fondo hay una zona con agua. Lánzate, recoge el botiquín y nada a través de los huecos. Cuando empieces a subir verás un interruptor, actívalo y continúa subiendo.

Cuando salgas del agua te atacarán tres enemigos. Acaba con ellos y recoge los items. Hay tres pequeñas llamas en la esquina de la habitación que tienen que ser apagadas. Para ello es necesario que coloques el primer Circuit Breaker en la ranura que hay a la derecha de la primera llama. Entonces ve hacia el lugar en el que estaban las llamas y coloca el segundo Circuit Breaker. Vuelve a repetir el proceso para colocar el tercero y acabar definitivamente con las llamas. Mueve el bloque hasta colocarlo debajo del hueco superior. Sube, entra en la habitación y activa el interruptor.

Realiza un gran salto para salir de esta habitación y colgarte de la plataforma. Sigue dando estos saltos hasta llegar al otro lado de la habitación. Allí déjate caer al agua. Nada y sube por la zona de la que venías. Entra de nuevo al agua y acaba con el enemigo. Ve hacia la izquierda y sal del agua. Prepara tus armas y acaba con el enemigo. Recoge el botiquín. Sigue por el pasillo hasta la otra habitación.

Cuando entres, gira a la izquierda, ve hacia la pared más lejana y gira a la derecha. Abre la escotilla y activa el interruptor. Esto abrirá una puerta justo al otro lado de la habitación. Mueve el bloque y dejarás al descubierto un interruptor. Actívalo y abrirás una compuerta desde la que podrás salir del barco. Cruza de nuevo la habitación y baja por el pasillo de la izquierda donde hay un farol en la pared. Dirígete cuidadosamente a la derecha y baja por el largo pasillo.

Lánzate al agua y nada hacia el exterior del barco. Mantén la distancia con los tiburones y ve a por la **Cabin Key** que está junto a las algas, en el fondo del mar (como las llaves de matarile). Vuelve de nuevo al barco.

Ve hacia el lugar donde eliminaste al agente anteriormente. Verás una cerradura en la pared. Utiliza la llave para entrar en esta habitación. Activa el interruptor que hay dentro y sal de nuevo. Déjate caer por el hueco que acabas de abrir y cuando llegues mueve el bloque hacia adelante una vez. Sube por él y activa el interruptor de la pared.

Esto abrirá una compuerta en el techo de la cabina. Entra en la cabina y sube por el hueco. Baja por el pasillo y déjate caer en la habitación. Aquí ya has estado antes, sólo que ahora el suelo de cristal del fondo se ha roto, de modo que ahora puedes bajar hasta el agua. Ve hacia el lado de la habitación donde están los bloques blanquecinos. Sal por el final y deslízate al agua. Hay un par de hombres rana dentro, así que usa tu arpón. Dirígete hacia el barril que está en el fondo. Nada a través de la gruta y continúa por ella.

Secretos

1er Secreto.

Nada más empezar tras aliminar a los dos agentes. Sube por el hueco de la habitación, sigue por el pasillo, elimina a otro agente y entra por el hueco por el que venía. Ahí está el secreto.

2º Secreto.

Tras librate de los barriles, salta hacia adelante y sube por la rampa hasta lo más alto .Allí está el secreto. Cuidado porque pueden caer más barriles.

3er Secreto.

Está en el exterior, en una cueva cerca de la Cabin Key.

9. Living Quarters.

Nada hasta la otra parte de la cueva. Gira inmediatamente a la izquierda como si regresaras por el mismo camino y encontrarás un interruptor. Actívalo. Ve hacia el barco principal y entra por la escotilla que acaba de abrirse.

Gira a la izquierda y ve hacia la salida de la habitación. Acaba con el enemigo que acaba de aparecer. Recoge la vida. Sigue por el pasillo y entra en una gran habitación. Nada más entrar, gira a la izquierda y ve hacia la zona en la que el suelo está ligeramente levantado. Gira y sube por esa parte.

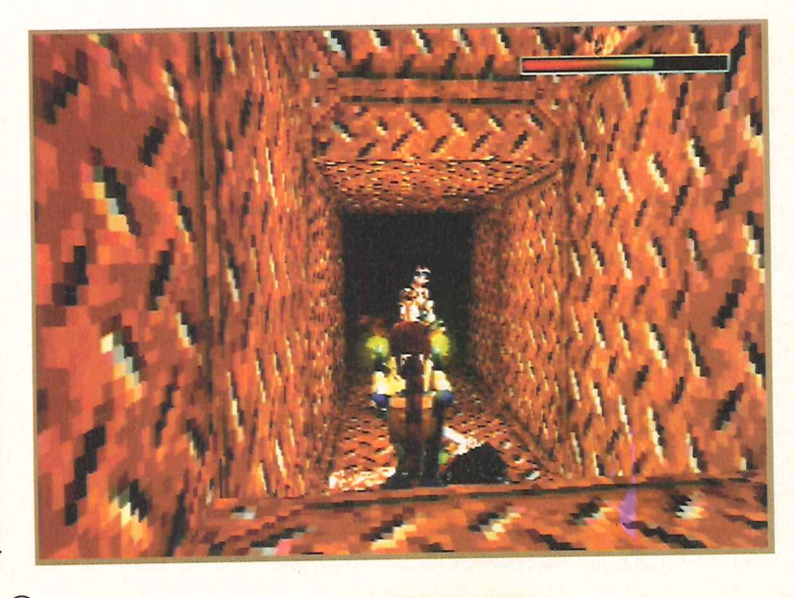
Déjate caer al otro lado y entra en el siguiente pasillo. Cuando llegues a otra zona del pasillo, prepara tus armas y acaba con los dos agentes. Recoge los items. Continúa por el pasillo y llegarás a una habitación con la puerta cerrada y un conjunto de llamas. También hay unos cuantos barriles rodando hacia ti, así que tendrás que regresar al pasillo o saltar sobre ellos como has hecho otras veces.

Acaba con el enemigo. Ve hacia lo alto de la rampa y gírate mirando a la pared donde están las llamas. Realiza un gran salto y cuélgate de la plataforma. Desplázate a la derecha y déjate caer cuando ya hayas sobrepasado todas las llamas. Gira a la derecha y activa el interruptor de la pared. Salta hacia la plataforma de tu izquierda. Sigue por el pasillo hasta que llegues a una habitación con un interruptor. Actívalo y déjate caer por el hueco del suelo para llegar a la gran habitación de la que venías.

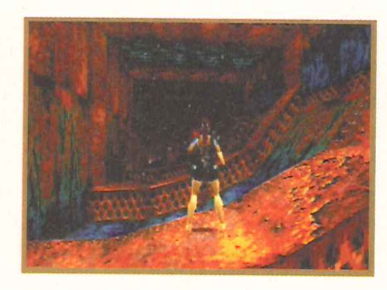
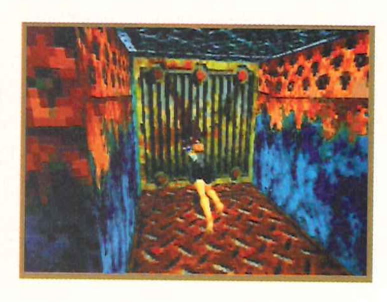
Esta vez, sin embargo, debes subir por el bloque de la derecha, ir hacia la torre y colocarte justo en el borde. Salta hacia adelante y cuélgate del borde de la torre de más abajo para después subir. Camina hacia el borde del otro lado.

Salta otra vez hacia adelante y vuelve a agarrarte al borde de la siguiente torre. Sube. Da tan sólo dos pasos hacia adelante y vuelve a saltar. Llegarás a otra torre más baja. Colocate en el borde y vuelve a saltar hacia adelante. Vuelve a hacer lo mismo desde la torre final y aterrizarás cerca de la salida.

Prepara tus armas y avanza por el





pasillo. Acaba con el agente. Sigue por el pasillo hasta que te encuentres con un bloque. Empújalo hacia adelante tan lejos como puedas

Gira a la izquierda y ve hacia la esquina oscura. Mueve el bloque hacia adelante una vez. Déjate caer por el hueco del suelo y llegarás hasta la habitación en la que está el interruptor para las torres. Actívalo y vuelve por el hueco que has venido, saltando y subiendo a pulso. Vuelve hacia las torres de la gran habitación. Vuelve a recorrer el camino de torre en torre igual que hiciste antes. Cuando llegues a la última, mira a la derecha y verás una plataforma que contiene un interruptor.

Coge carrerilla y realiza un salto largo para llegar hasta ella, colgándote del borde y después subiendo. Activa el interruptor, gira a la derecha y sitúate cerca de la pared. Colócate mirando hacia las torres y apoya tu espalda en la pared. Realiza un gran salto hasta la torre. Cuando llegues, salta hacia atrás desde la plataforma y llegarás hasta el suelo después de deslizarte por una pequeña rampa.

Baja por el pasillo por el que fuiste anteriormente pero en esta ocasión lánzate al agua. Nada hacia la habitación inundada en la que antes estaban las llamas y activa el interruptor de la pared. Nada hacia el área donde activaste las torres y allí sube para coger aire. Vuelve a sumergirte y sal por la puerta que se acaba de abrir.

Ahora estás saliendo del barco. Ve hacia la caverna sumergida evitando cualquier enemigo. Prepárate para esquivar a una peligrosa anguila dentro de la caverna. Para ello necesitas colocarte en el lado izquierdo y permanecer lo más cerca del techo que puedas, hasta que puedas activar el interruptor que hay al final. Una vez lo hayas hecho, regresa por el lado derecho para intentar evitar de nuevo a tu enemigo.

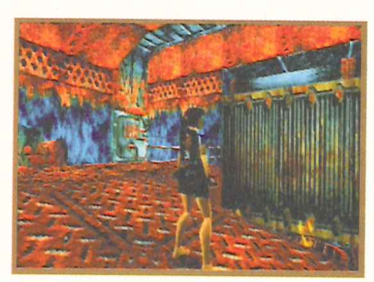
Dirígete hacia la compuerta que acabas de abrir y sal del agua. Ve hacia la plataforma que hay en el centro de la habitación. Prepara tus armas y acaba con los agentes que hay en la plataforma de arriba. Salta hacia el camino que tienes enfrente. Gira hacia la pared que hay en frente de la puerta y activa el interruptor. Ve por la puerta que acabas de abrir. Gira a la derecha y entrarás en la siguiente habitación.




Verás dos interruptores en la pared, pulsa el de la derecha y después el de la izquierda. Con ello elevarás dos plataformas sobre el suelo de cristales rotos en la pared de enfrente. Colócate de espaldas a la pared y realiza un potente salto para llegar hasta las plataformas, quedándote colgado del borde. Hazlo rápido porque volverán a bajar en unos segundos.

Desplázate un poco hacia la derecha y sube. Activa el interruptor, salta de la plataforma y dirígete al lado derecho de la habitación donde se ha abierto una puerta. Salta y sube de modo que puedas abandonar esta habitación. Cuando ahora entres en la estancia en la que estabas anteriormente, verás que hay dos bloques con la parte superior en forma de rampa en la esquina izquierda de la habitación. Dirígete hacia ellos.

Ponte justo enfrente del bloque de la izquierda, de manera que quedes justo entre los dos bloques. Entonces salta



hacia atrás e inmediatamente hacia arriba de manera que puedas agarrarte al borde de la plataforma y subir.

Colócate mirando a la plataforma de enfrente. Coloca tu espalda contra la pared y realiza un potente salto para llegar hasta ella. Sigue por lo alto de las alcantarillas hasta que te topes con un bloque. Tira de él una vez. Dirígete hacia el otro lado realizando pequeños saltos hacia adelante. Una vez llegues al otro lado del bloque, salta de la plataforma quedándote colgado del borde.

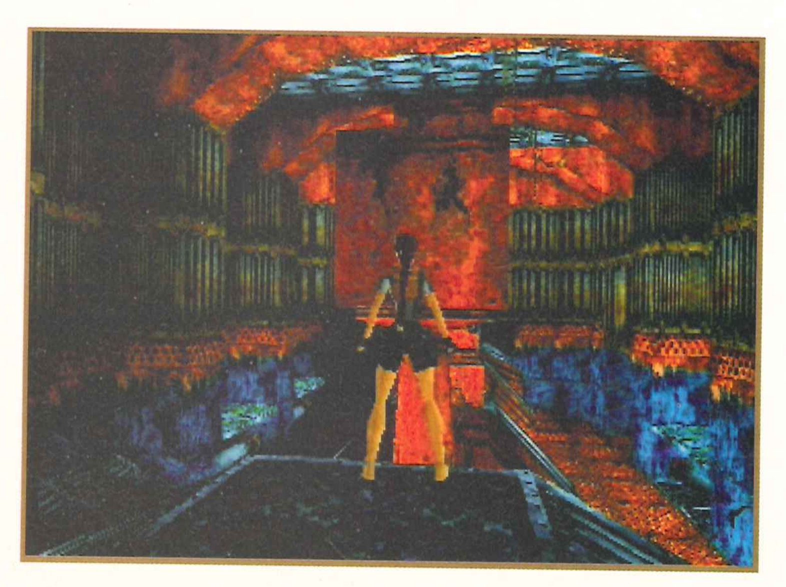
Desplázate hacia la izquierda y sube por la siguiente plataforma. Gírate para mirar hacia el otro lado:, hay una plataforma en frente de ti. Realiza un salto largo para llegar hasta ella, colgándote y después subiendo. Sigue por el pasillo y llegarás hasta una plataforma inclinada. Deslízate por ella y después gira a la derecha. Sube por esta especie de alcantarilla. Al llegar a lo alto, vuélvete hacia la otra abertura y realiza un salto largo para llegar hasta ella.

Ahora te encuentras en otra zona del barco. Avanza por el pasillo y gira a la derecha en cuanto puedas. Prepara tus armas y acaba con el agente. No te introduzcas por el hueco, en vez de eso, colócate en el borde y salta hacia adelante para colgarte en el borde de la plataforma y después subir. Enciende una bengala para que puedas ver.

Dirígete hacia las baldosas inestables y rápidamente salta hacia atrás. Una vez hayas llegado, introdúcete por el hueco, colgándote del borde y dejándote caer para evitar daños. Recoge el secreto, y camina con mucho cuidado a través de los cristales rotos.

Salta y después sube. Ve hacia la derecha y sigue por ese camino hasta que veas una rampa a tu izquierda. Cuando empieces a deslizarte, salta para caer sobre los suelos derruidos que hay debajo de los cristales rotos. Una vez en la habitación de abajo, dispara sobre el pez que está en el pequeño charco de agua. Baja por ese charco y nada por el túnel. Al lado, fuera del barco, hay otro secreto. Recógelo y vuelve a entrar en el barco.

Continúa y ve hacia los bloques con la parte superior inclinada de la otra parte de la habitación. Salta hacia la zona que hay entre los dos bloques más



altos. El suelo se derrumbará, pero no te preocupes, estás a salvo. Da un salto hacia adelante para llegar al otro lado de la habitación. Sube hacia el saliente por el bloque inclinado y quédate mirando hacia el centro de la habitación.

Salto largo para colgarte del borde de la plataforma. Desplázate hacia la derecha y sube cuando llegues al final. Ahora puedes llegar hasta el lado más alto de la habitación. Sal por la puerta que hay en lo alto y déjate caer al piso que hay debajo. Prepara tus armas cuando entres en la siguiente habitación y acaba con el agente que hay en las escaleras para después subir por ahí.

Continúa avanzando y llegarás hasta un balcón desde el que se ve una gran habitación. Mira alrededor del balcón y verás un bloque. Muévelo hacia adelante una vez y baja por los escalones hacia la habitación de abajo. Cuando entres en la habitación tendrás que enfrentarte a otros dos agentes.

Verás una zona que está algo más abajo en el otro lado de la habitación. Ve hacia ella y tira del bloque que está en la esquina izquierda. Salta sobre el otro lado del bloque y recoge la **Theatre Key.** Sube de nuevo por los escalones y tira del bloque dos veces hacia atrás, de modo que dejes al descubierto un nuevo pasillo.

Utiliza tu llave para la cerradura que hay en la pared. Entra en el teatro y acaba con el agente antes de que llame la atención de los otros dos que están en el balcón. Una vez los hayas eliminado, dirígete hacia este balcón, colgándote del borde y después subiendo. Recoge los items. Cerca de las puertas hay un interruptor. Actívalo y ahora podrás bajar hacia la zona en la que se han movido las cortinas, hasta colocarte detrás de ellas.

Cuando llegues allí habrá un agente esperándote, acaba con él. Enciende una bengala para que puedas ver. Tira del bloque hacia atrás una vez, súbete a él, y da un salto para llegar al hueco que hay arriba en la pared. Entra en la habitación y después gira a la izquierda, salta sobre la plataforma con los cristales rotos y activa el interruptor que hay en la esquina. Regresa por el camino que has venido y abandona el teatro. Lánzate a la pequeña piscina que acabas de llenar en la zona donde cogiste la Theatre Key. Sube al otro lado y baja por el pasillo.

Secretos

1er Secreto.

Hay que llegar hasta la última torre y activar un interruptor que hay en una habitación que está más arriba. Deberás saltar hasta la plataforma en la que está el secreto.

2º Secreto.

Está en la segunda zona del barco, donde están los suelos derruidos. Tienes que bajar por el hueco y tener cuidado con los cristales rotos.

3er Secreto.

Justo después, cuando entres en el agua y nades por el túnel. Tendrás que salir del barco para cogerlo.

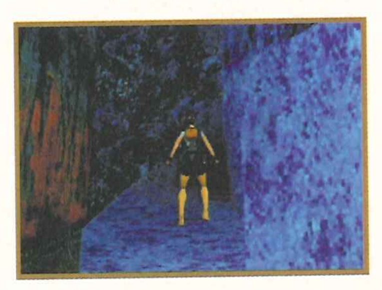
10. The Deck

Nada más comenzar, dirígete a la derecha con tus armas preparadas. Acaba con el agente del lanzallamas y su compañero. Recoge el botiquín. Ve de nuevo hacia la derecha y recoge el lanzagranadas y las granadas de la esquina. Regresa a donde empezaste el nivel y salta sobre una de las ventanas desde las que se ve el agua.

Tírate sin miedo al agua y sal por la zona más baja, a tu izquierda. Sube hacia el bloque de más arriba y salta hacia adelante. Avanza por la plataforma hasta que llegues a la zona donde está la **Stern Key.** Recógela y vuélvete a lanzar al agua.

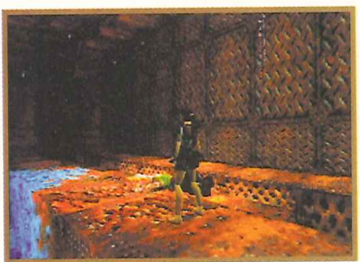
Nada a través de la abertura que











hay en la pared de la cueva (mirando hacia el barco, a la izquierda) y continúa hasta que llegues a otra zona de este nivel. Sube a través del hueco y sal a tierra firme. Acaba con el agente que se dirige hacia ti. Ve hacia adelante y baja hasta el suelo. Elimina al agente del lanzallamas que viene por la derecha.

Hay una compuerta en la zona en la que él estaba, pero no tienes que entrar allí todavía. Ve hacia los cajones de madera y empuja el primero una vez hacia adelante, de manera que quede agrupado junto a los otros. Súbete a él y empuja el bloque de arriba hasta el final. Ahora vuelve hacia el primer bloque que moviste y tira de él hacia atrás. Salta sobre él y empújalo para sacarlo aún más lejos. Mira hacia el siguiente bloque. Tira de él hacia atrás una vez. Salta sobre él y verás un nuevo camino.

Recoge las bengalas y utiliza la Stern Key para la cerradura. Entra en la habitación y lánzate al agua. Comienza a nadar y gira a la derecha hasta que veas un interruptor en la pared. Actívalo y regresa nadando por el camino que has venido. Sal de la habitación y regresa a la compuerta que ignoraste casi al principio. Cuidado con el agente que te encuentras por el camino. Recoge los items cuando le elimines.

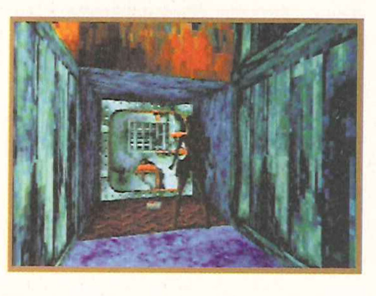
Ve hasta el final del camino y cuélgate de la escalera que verás allí. Desplázate a la derecha en lo alto de la escalera y déjate caer en la plataforma. Activa el interruptor y déjate caer de nuevo. Sube por la otra escalera para volver al pasillo de nuevo.

Regresa hacia la habitación a la que entraste utilizando la Stern Key, y esta vez, cuando te dejes caer, el agua habrá desaparecido. Sigue por esa habitación hasta que te encuentres con un bloque que hay junto a la pared. Tira de él dos veces y ve hacia el área que acabas de descubrir. Sube y sigue por la cueva hacia el agua. Prepara tu arpón para acabar con los dos buzos.

Sube a la plataforma de la izquierda donde están los cajones. Cuidado con el agente que surge detrás de ti. Ve detrás de la cajas y recoge los items. Lánzate al agua y ve hacia las algas del fondo. Recoge el secreto.

Dirígete hacia los bloques grisáceos que hay bajo el agua y gira a la derecha. Verás una abertura en el suelo cerca de la pared. Nada a través de ella y sube por la plataforma aislada más brillante. Desenfunda y acaba con el agente que te espera. Dirígete hacia la zona mojada del suelo. Recoge los items y continúa adelante ignorando el camino que verás a la izquierda. Luego te enterarás a dónde conduce.







Sube hasta la zona más alta de la habitación y baja por el hueco que hay en el suelo. Si no tienes tu energía al completo, recoge la vida que hay junto al hueco, porque la necesitarás para la caída. Por ahí llegarás hasta un bote salvavidas justo en la zona por la que antes viniste nadando. Recoge la **Cabin Key** que está sobre el embalaje inferior del bote. Recoge también los arpones y lánzate al agua. Ten cuidado con los tiburones.

Ahora tienes que volver hacia atrás y entrar por el camino de la izquierda que antes ignoraste. Enciende una bengala para que puedas ver mejor y sube por el bloque hasta la zona de más arriba. Sigue por la derecha y vuelve a subir de nuevo. Sube ahora por el escalón de la izquierda. Gira a la derecha y sube a pulso. Súbete a la siguiente plataforma, gira a la izquierda y sube de nuevo. Sigue subiendo hacia el lado superior de la cueva hasta que llegues a una abertura desde la que se ve la cubierta del barco. Baja por las plataformas hasta que llegues a la cubierta.

Verás un hueco situado entre las dos partes del barco. Baja por ahí y desenfunda tus armas para acabar con los dos agentes que te están esperando. Ten cuidado porque uno de ellos puede sorprenderte por detrás. Recoge los items y baja por el hueco por el que salió uno de los agentes, allí encontrarás gran cantidad de munición y un lanzagranadas.

Gira a la izquierda y sigue hacia afuera de la cubierta hasta que veas una cuantas salidas de vapor inclinadas hacia el edificio. Ve hacia la zona que no está inclinada y salta agarrándote al borde y desplazándote después hacia la esquina que está más cerca del tejado. Sube e inmediatamente te deslizarás hacia abajo. Tienes que intentar lanzarte hacia el tejado y quedarte colgado. Puede que esto te cueste varios intentos pero es el único camino para llegar hasta allí.

Sube a pulso y dirígete hacia el lado derecho del tejado. Salta hasta la compuerta que hay en el tejado del otro edificio. Se abrirá en cuanto aterrices sobre ella, así que prepara tus armas porque cuando caigas en la habitación habrá un agente esperándote. Recoge los items de la esquina de la habitación. Sigue por el pasillo y llegarás hasta una puerta que se abre automáticamente y que te llevará otra vez fuera.

Verás que hay un bloque a la salida que tendrás que apartar de la pared para que puedas entrar por ese camino. Activa el interruptor de la pared. Sal por la puerta que se ha abierto automáticamente. Ve hacia la derecha evitando al agente. Una vez entres en la habitación utiliza la Cabin Key en su correspondiente cerradura para abrir la puerta que está cerrada. Entra en la habitación que acabas de descubrir.

La mayor parte del suelo es inestable, así que tienes que correr hacia la esquina izquierda donde el suelo parece seguro y activar el interruptor. Ve hacia la puerta que está enfrente de la que tú has utilizado para entrar. Acaba con los agentes y recoge los items.

Sube por los escalones y encarámate a los bloques. Gira a la izquierda y llegarás al segundo bloque. Continúa por la cueva. Colócate de frente al bloque que tienes delante y salta hacia adelante para llegar hasta él, colgándote del borde y después subiendo. Ve hacia la parte de atrás del bloque y realiza un salto largo para llegar hasta la plataforma de enfrente. Déjate caer por el hueco del suelo hasta el tejado de color rojo. Recoge la **Storage Key.**

Deslízate por cualquiera de los dos lados hasta la cubierta. Acaba con los agentes que vienen hacia ti. Hay un secreto detrás de la puerta de la piscina. Regresa hasta donde empezaste este nivel y cuando alcances el final de la cubierta, lánzate al agua. Ve nadando hasta la puerta pequeña que hay en la esquina del edificio central. Usa la Storage Key para entrar, y se acabó lo que se daba. De momento...

Secretos

1er Secreto.
Está en el fondo del agua, antes de llegar a los bloques grisáceos.

2º Secreto.
Está en una plataforma que hay dentro de una roca, cerca de las rampas que se utilizan para llegar hasta el tejado.

3er Secreto.
Está en la piscina con la que te encuentras al final, entrando por una puerta.

11. Tibetan Foothills.

Nada más empezar, gírate y acaba con el águila que está por allí rondando. Verás que hay un hueco en la esquina de la derecha. Ve hacia él. Salta hacia adelante para llegar hasta la rampa. Continúa por ese camino y deslízate por la nieve. Verás dos grandes piedras rodando hacia ti. Salta sobre una de ellas para llegar hasta el pequeño recodo que hay a la izquierda de la rampa.

Desde ahí debes dejar pasar a otras dos piedras. Sube por la rampa. Continúa por el pasillo hasta que llegues hasta otra rampa elevada. Da un gran salto para llegar hasta el área de hielo gris de la pared. Se romperá y aparecerás en otra plataforma inclinada.

Da un salto cerca del final de la plataforma y quédate colgado del muro de hielo. Desplázate hacia la derecha y salta sobre la rampa. Salta inmediatamente y utiliza el pad direccional para dirigirte hacia el hueco de la derecha. Entra y continúa por ese camino hasta que llegues a otra zona con varias águilas revoloteando.

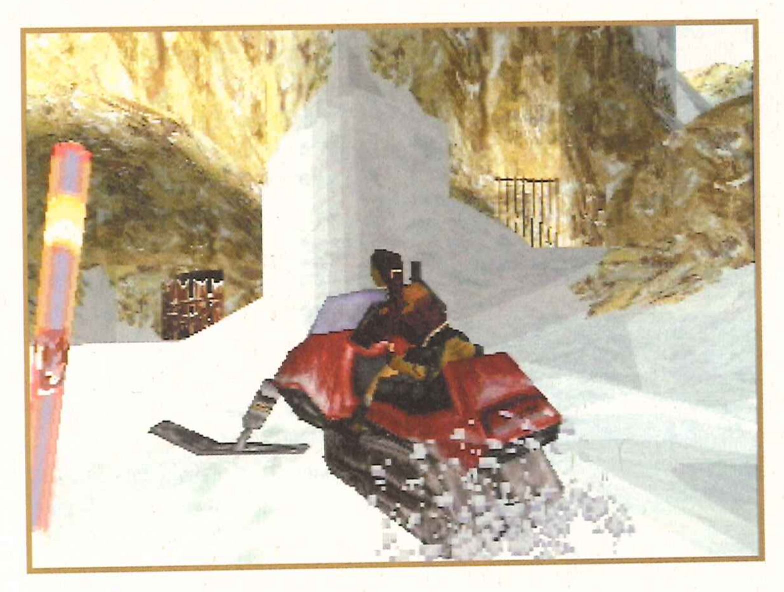
Gira y déjate caer sobre la plataforma nevada. Cuélgate del borde antes de dejarte caer. Llegarás hasta el lado resbaladizo de la roca, así que cuélgate aquí también. Desplázate a la derecha y después sube. Mira hacia el otro lado del desfiladero y verás una roca con ambos lados en forma de rampa, abajo a la izquierda. Coge carrerilla y realiza un gran salto para llegar hasta el lado izquierdo. Te deslizarás hasta la plataforma en la que podrás recoger un botiquín.

Colócate mirando a la plataforma nevada y sube por ella. Haz lo mismo para subir a la siguiente. Cuando llegues a la plataforma más alta, gira a la izquierda y sube. Prepara tus armas y acaba con los dos agentes. Recoge las armas y llega hasta la moto de nieve.

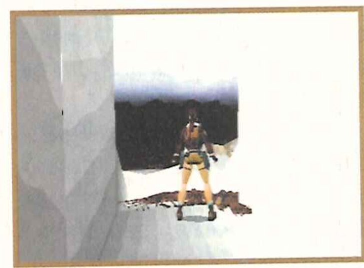
Súbete, gira y entra en la caverna que hay a la izquierda de la cabaña. Sigue avanzando, atropella al agente, gira a la derecha y entra en otra zona. Verás una gran rampa. Sube por ella y acelera para llegar hasta el repecho de en frente.

Cuando llegues gira a la izquierda y llega hasta la siguiente rampa. Acelera cuando subas a ella y llegarás hasta otra zona. De este modo te habrás movido en círculo en sentido contrario a las agujas del reloj.

Continúa por ahí y realiza otro salto sobre la siguiente rampa. Al final llegarás justo enfrente de una caverna que tiene la entrada tapada por dos gran-

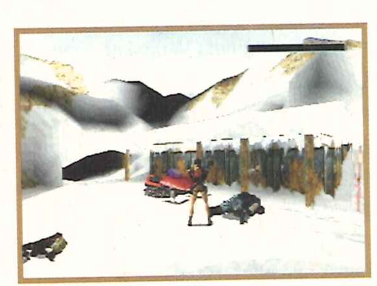












des bloques, momento en el que deberás dejar tu moto. Entra en la caverna y sube por la esquina derecha y ponte detrás de los bloques.

Muévelos para que puedas dejar la entrada libre para tu moto. Acaba con los leopardos que están por allí. Regresa y vuelve a subirte a tu moto.

Acelera a tope y salta al final de la rampa para entrar en la cueva. Es un salto muy difícil, pero te aseguramos que es posible realizarlo.

Una vez dentro de la cueva con la moto, ve al lado más alto de la rampa de la izquierda y acelera de nuevo para saltar sobre la enorme grieta.

Sigue por la cueva hasta que llegues a una zona en la que hay un pequeño desfiladero con dos caminos a sus lados. Baja de la moto y ve por el camino de la derecha. Cuando llegues al final, sube por la escalera helada de la pared. Activa el interruptor de la pared.

Regresa por el mismo camino con tus armas preparadas para acabar con dos agentes. Recoge los items de la esquina antes de regresar por el camino hacia el borde de la grieta. Recoge los items de los agentes caídos y vuelve a subirte a tu moto.

Acelera y salta sobre la zona más baja donde está el otro agente. Baja de la moto y recoge el botiquín.

Móntate otra vez en la moto y continúa por la cueva a través de la verja que acabas de abrir. Pasa por un estrecho puente. Atropella al agente y ve hacia la siguiente cueva pasando por encima de los agentes que tratan de detenerte. Acelera lo máximo posible porque tendrás que efectuar un buen salto con la moto.

En la siguiente zona te encontrarás con algunas piedras dispuestas a rodar desde lo alto. Tienes que pasar por debajo de ellas y acelerar para que no te aplasten. Cuando la cueva empiece a torcerse hacia la derecha, baja de la moto y ve hacia el interruptor que hay junto a la puerta de madera de la esquina. Activa el interruptor y corre por los pasillos. Ten cuidado porque hay una caída al final.

Necesitas llegar hasta esa estancia que hay a mitad de camino. Regresa al lugar donde estaban las piedras rodantes y salta sobre la rampa que hay sobre la escalera helada, deslizándote. Cuélgate del borde y baja poco a poco hasta que llegues a la plataforma y puedas subir a la habitación. Recoge la **Drawbridge Key** y déjate caer en la estancia de abajo. Prepara tus armas y acaba con el agente que hay detrás del muro de hielo.

Entra en la siguiente estancia caminando despacio. Verás que las estalactitas caen del techo cerca del interruptor. Continúa andando despacio hasta que llegues a él y puedas activarlo. Salta y sal por la puerta.

Saldrás a una estancia que tiene un puente arriba por el que antes has pasado. Salta y ve hacia la escalera helada del otro lado. Justo antes de la plataforma, donde está la escalera hay un pequeño repecho. Dentro de él hay munición para tu lanzagranadas. Salta sobre él y acaba con los tres leopardos.

Sube por la escalera helada que hay junto a este repecho, y cuando llegues





a lo alto podrás recoger un secreto.

Gírate mirando al puente. Da un paso atrás y realiza un salto hasta el puente. Acaba con los dos leopardos. Baja de nuevo por la escalera, después de saltar hacia atrás, y después vuelve sobre tus pasos por el suelo hasta la escalera helada del otro lado.

Sube, entra en la cueva y ve hasta el otro lado de la estancia. Hay dos plataformas a ambos lados de las escaleras heladas. Camina un poco hacia adelante de manera que te coloques de cara a la otra plataforma y realiza un salto largo, colgándote del borde y después subiendo.

Regresa a tu moto de nieve y ve por la extensa estancia a la derecha. Cuando entres te encontrarás con una cerradura que deberás abrir con la Drawbridge Key. Bájate de la moto y úsala. Vuelve a la moto, ve hacia el otro lado de la habitación y sube por la rampa. Acelera cuando pases por la plataforma de las piedras rodantes y éstas no te alcanzarán.

Sentirás un gran temblor y la sala quedará bloqueada detrás de ti. Acelera por la rampa y llegarás a una pequeña caída. Ve hacia la plataforma de la derecha y llega hasta el otro lado. Regresa a la habitación del puente colgante.

Ve hacia donde estaba la capa de hielo y verás que se ha quebrado. Recoge la llave que hay cerca de la plataforma helada de la que llegaron las piedras rodantes. Saca tu M-16 y acaba con el agente que va sobre la moto de nieve. Regresa a tu propia moto y vuelve por el mismo camino.

Cuando no puedas avanzar más, bájate de la moto y corre hacia la cabaña. Utiliza la llave para entrar. Recoge el botiquín y los items antes de activar el interruptor. Sal fuera y acaba con los tres agentes. Recoge los items y entra por la puerta por la que han salido.

Sigue por la cueva y déjate caer en la estancia. Ve hacia la columna gris que hay en el centro y sube por ella. Acaba con el agente de la moto y ve hacia allí. Continúa por la cueva y dispara desde lejos a los dos agentes que van sobre las motos. Al fondo, en la pared, hay un bloque. Empújalo hacia dentro y después entra. Saca el M-16 y acaba con los dos agentes.

Déjate caer hacia la plataforma más cercana, donde estaban los agentes, y después sube. Lánzate al agua, sube por

la plataforma solitaria y camina por el pasillo para acabar este nivel.

Secretos

1er Secreto.
Se encuentra en una pequeña plataforma, en la parte exterior de una verja cerca de la cabaña, justo a la derecha de la entrada sellada de la cueva.

2º Secreto.
Debes bajarr de la moto antes de dar el salto más grande con ella, justo cuando después te encuentras con unas piedras rodantes.. Mira a la derecha, da un gran salto sobre la plataforma que verás y recoge el secreto. Regresa a la moto y cuidado porque pueden aparecer dos leopardos.

3er Secreto.
Después de llegar a la habitación que tiene un puente encima, te encontrarás con una escalera helada. Sube por ella y en lo alto encontrarás el secreto.

12. Barkhang Monastery.

Ve hacia la esquina con tus armas preparadas. Verás que hay un enfrentamiento entre los monjes y los agentes enemigos. **Debes tener en cuenta que los monjes están de tu parte y lucharán contra los agentes dejándote el camino libre, pero si disparas a alguno de ellos tomarán represalias durante el resto de la fase. Si lo haces por error, será mejor que empieces de nuevo.**

Recoge los items de los agentes caídos y sube por la escalera de la pared. Saca tus armas y acaba con los enemigos. Mira hacia el lugar por el que has subido y verás una plataforma a la derecha. Salta hacia ella. Camina hacia el borde y vuelve a saltar hacia adelante. Cuélgate del borde y después sube.

Dirígete hacia la plataforma gris y salta sobre el hueco marrón que hay entre las rocas. Dispara contra los cuervos. Colócate mirando al edificio de la derecha, que tiene una plataforma alrededor, y salta hacia las rocas que hay delante.

Te deslizarás, así que agárrate al borde y después déjate caer a la plataforma de debajo quedándote colgado nuevamente. Desplázate hacia la izquierda y después sube cuando llegues al final.

Ve hacia la plataforma que está junto a las ventanas, dispara a cualquiera de ellas y entra en el edificio. Camina por el pasillo y cuando éste gire a la izquierda -por donde verás a un monje- continúa de frente y entra en otra habitación.

Un agente disparará a la ventana desde fuera, acaba con él y recoge los items. Sal al balcón y recoge las granadas de la derecha. Entra de nuevo en el edificio y ahora ve por el pasillo que antes habías ignorado. Entra en la habitación de la izquierda. Verás a otro monje, síguele y te encontrarás con otros dos monjes dando buena cuenta de un agente. Recoge los items y vuelve de nuevo a la habitación en la que viste pasar al primer monje.

Baja por el pasillo y sube por la escalera que hay en la pared. Ve a la derecha y después toma la primera a la izquierda. Sigue por ese camino y recoge la **Main Hall Key.** Regresa por el mismo camino hasta el pasillo principal y gira a la izquierda en dirección a las grandes puertas. Usa la llave en la cerradura que hay junto a ellas. Entra en el hall principal y dirígete hacia el otro lado. Tres agentes enemigos te seguirán, aunque verás como unos monjes se enfrentan a ellos. Échales una mano. Recoge todos los items de los cuerpos caídos.

Desde la puerta del hall, ve a la derecha y entrarás en un pasillo que te llevará a otra habitación. En el lado más





lejano de la habitación hay un pasillo. Tienes que evitar las trampas de la pared saltando con decisión y entrar en la habitación de la izquierda (después de la primera trampa) para recoger la **Strongroom Key.** Regresa por el mismo camino, pasa por el hall y vuelve a la habitación en la que eliminaste al agente que entró por la ventana, casi al principio.

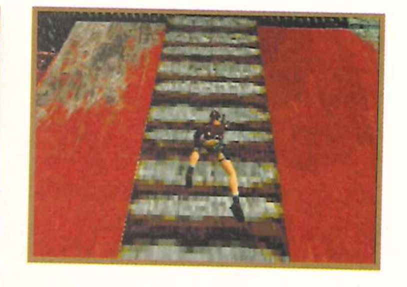
Usa la llave para abrir la puerta de madera. Entra y recoge la **Rooftops Key.** Regresa de nuevo al hall pero esta vez entra en la habitación de la derecha. Hay dos enormes cuchillas moviéndose dentro. Ve hacia el lado izquierdo donde hay una puerta y utiliza la llave para abrirla. Sube por los escalones. Gira inmediatamente a la derecha y baja por el hueco que hay entre las dos estatuas. Gira a la derecha de nuevo dentro de la habitación y activa el interruptor de la pared. Esto variará la dirección de las llamas y las enviará hacia otro lado del tejado, pero sólo por unos segundos.

Ve hacia el lado donde estaban las llamas. Salta sobre la primera y continúa las series de saltos sobre las restantes. Tras pasar las llamas, gira a la izquierda y ve hacia donde están las tres trampillas. Ve hacia el interruptor de la columna y los dos guardas atacarán a los agentes que vienen detrás de ti. Puedes echarles una mano. Activa el interruptor para abrir dos de las trampillas del tejado.

Déjate caer por cualquiera de ellas, colócate frente a las ventanas y dispara sobre ellas, sube hacia la zona de las ventanas y recoge las dos **Gemstones.** Ve hacia la izquierda y activa el interruptor que está junto a la escalera de la pared para abrir la compuerta de arriba. Sube por la escalera y regresa a la parte del tejado donde estaban las llamas. No cruces, sino que debes girar a la izquierda y luego a la izquierda otra vez. Ve hacia la zona entre las dos estatuas e introduce una de las Gemstones en su lugar. Gírate y mira hacia la habitación.

La estatua con forma de estrella se ha movido, dejándote el camino libre. Hay un bloque en la esquina izquierda. Tira de él dos veces. Entra ahora en la habitación que se ha descubierto detrás de la estatua. Recoge la primera de las cinco **Prayer Wheels.**

Regresa por el mismo camino hasta el hall principal. Ve hacia la salida que hay justo antes de los escalones que bajan hasta el piso inferior y sube por la escalera. Sigue por el pasillo y realiza un gran salto hacia la gran estatua del hall principal, agarrándote al borde y des-





pués subiendo. Gira a la derecha y sube hacia la mano con la antorcha. Colócate en el lado izquierdo de la mano y realiza un salto largo hasta la cabeza. Agárrate al borde y después sube.

Ve por la cabeza y déjate caer en el hombro. Sube hasta la otra mano y colócate justo al final. Salta hacia adelante y agárrate al borde de la plataforma. Sube y coloca la segunda Gemstone en la ranura de la pared. Colócate mirando a la estatua y ve hasta el borde. Salta hacia la mano y déjate caer en el hombro de nuevo. Colócate mirando hacia las puertas del hall, salta hacia atrás, cuélgate del borde y desplázate hacia la izquierda. Suéltate cuando no puedas avanzar más. Hay una pequeña sala detrás de la estatua. Camina hacia la zona inclinada y salta hacia adelante para aterrizar sobre la plataforma plana. Sube a la sala y recoge un secreto.

Ahora baja al suelo y ve hacia la parte frontal de la estatua. Ve hacia la salida y déjate caer por el hueco del suelo. Sube por el pasadizo hasta llegar a otra estancia. Hay una puerta cerrada en el lado izquierdo. Ve a la izquierda del pilar que hay enfrente de ti y activa el interruptor. Esto abrirá la puerta que acababas de ver. Entra en la habitación, ve hacia la izquierda y colócate detrás del bloque para empujarlo sobre la salida del agua. Esto parará el fluido de agua.

Gira a la izquierda y abandona la habitación. Sal por el hueco colgándote del borde y dejándote caer. Gírate hacia la pared del otro lado y verás un cajón. Súbete a él para escalar hacia la plataforma y empujar el bloque. Entra en la sala que acabas de descubrir y recoge la segunda **Prayer Wheel.** Déjate caer y ve hacia la escalera de la pared.

Sube y gira a la izquierda. Sigue por la plataforma y ve hacia la salida para llegar hasta otro camino. Entra en la habitación de la izquierda. Oirás ruido de pelea en el pasillo del que has venido. Ve a echar una mano a los monjes. Recoge los items de los agentes caídos. Regresa de nuevo a la habitación de la izquierda. Verás dos martillos que se balancean y justo antes un pequeño fuego. Avanza cuidadosamente a través de las llamas y colócate dejando los mazos a la derecha.

Tienes que saltar hacia la plataforma de abajo cuando el mazo se acerque hacia ti. Ve por la plataforma y salta cuando las cuchillas rodantes vayan hacia la izquierda. Necesitas hacer lo mismo cuando llegues a la segunda ,aunque esta vez tendrás menos tiempo.

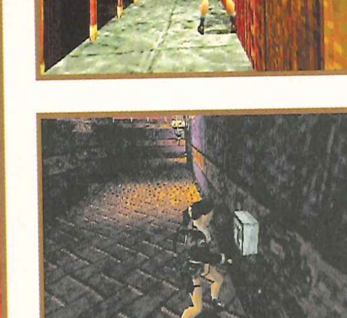


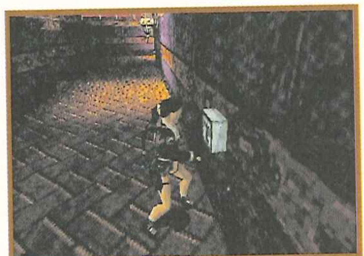


Una vez hayas pasado, entra en la habitación y recoge la **Trapdoor Key.**

Si miras a la derecha por donde estaban las cuchillas rodantes verás una pequeña sala. Ésta te conduce a otro secreto. Utiliza esta sala para cubrirte. Baja por el pasillo. Ve con mucho cuidado porque hay algunas puertas móviles cerca de la esquina de la izquierda. Hay otras dos cerca de la siguiente esquina. Detrás de éstas, está el secreto. Recógelo y regresa al pasillo donde recogiste la Trapdoor Key.

Sube por el pasillo y cuando veas una abertura, gira y baja para que puedas colgarte en el borde antes de dejarte caer en la habitación en la que encontraste la segunda Prayer Wheel. Salta y regresa al hall principal.





Justo antes de bajar los escalones hay un camino a la izquierda. Entra. Ve a través de las habitaciones y salta sobre la rejilla que hay en el suelo de manera que ésta se derrumbe. Gira por el pasillo a la derecha. Tuerce la primera a la izquierda y desenfunda tus armas, porque se va a producir un durísimo enfrentamiento.

Según estés subiendo las escaleras aparecerán númerosos agentes tras de ti que empezarán a dispararte, rompiendo los cristales de una ventana. Corre hacia ella lo más rápido que puedas. Si has conseguido eliminar a todos los enemigos, coge los items. Después déjate caer por la ventana hasta el patio.

Entra por el arco hacia la derecha y sube por la escalera. Desplázate hacia la izquierda y déjate caer a la plataforma. Ve a la siguiente escalera y desplázate hacia la izquierda. Repite el mismo proceso hasta que alcances un bloque en una de las plataformas. Recoge otra **Prayer Wheel.**

Regresa y acciona el interruptor que hay a la entrada del pasillo. Todos los agentes que salieron antes (si no los eliminaste) estarán esperándote, pero los monjes estarán también allí para echarte una mano.

Regresa por el pasillo y sal por el camino que has venido. Recuerda que debes saltar sobre el hueco. Entra en el hall principal de nuevo. Sube los escalones y dirígete a la pared de enfrente. Utiliza la Trapdoor Key en la cerradura y entra en la zona que acaba de descubrirse.

Sigue por el túnel y sube cuando llegues al final. Entra en la habitación de la derecha. Sube por la colina. Cuando veas una gran columna en una de las zonas, ve hacia la izquierda. Si vas a la derecha puedes despedirte. Sube hasta el hueco que hay en la esquina. Sube por la escalera de la pared. Cuando llegues arriba, desplázate hacia la izquierda y déjate caer sobre la plataforma. Salta sobre la siguiente plataforma y continúa caminando. Gira a la derecha y acaba con el cuervo. Después dispara al agente que hay sobre el puente colgante. Cruza por el puente y sigue avanzando por ese camino.

En lo alto hay un edificio. Para entrar en él, necesitas ir a la derecha, entrar en la zona y subir por las rocas. Desde la roca más alta tienes que hacer un gran salto para llegar hasta la plataforma que sobresale de la pared. Cuélgate del borde y después sube. Vuelve a coger carrerilla y salta sobre la piedra que hay en la esquina junto a la pared. Sube y déjate caer en la habitación. Recoge otra **Prayer Wheel.**

Activa el interruptor que hay junto a la puerta y abandona el edificio. Acaba con el agente enemigo y recoge la munición. Cuando estés volviendo, deberás enfrentarte a otros dos agentes. Activa el interruptor que hay junto a la puerta y entra de nuevo al hall principal. Ayuda a los monjes que están intentando acabar con los agentes.

Vuelve a la puerta por donde subiste hasta el siguiente nivel, pero esta vez continúa por la plataforma hasta entrar en un área en la que todavía no has estado. Baja por el pasillo. Cuando empieces de nuevo a subir, una piedra empezará a rodar tras de ti. Para esquivarla sólo puedes saltar hacia atrás y colocarte a la izquierda o a la derecha.



Continúa por el pasillo. Cuando llegues al siguiente pasillo, caerá otra piedra. Vuelve a saltar hasta el pasillo anterior y la piedra no te aplastará. Entra en el pasillo y recoge las bengalas. Baja por la rampa hasta el pasillo. Déjate caer y cuélgate del borde. Suéltate poco a poco y entra en el pasillo. Empuja el bloque de la pared una vez y después sube hasta donde te has dejado caer. Esta vez sube por el pasillo hasta que llegues al agua.

Salta y nada pegado a las paredes hasta que llegues al hueco del otro lado de la habitación. Si vas hacia el centro de la piscina serás absorbido, así que trata de evitarlo a toda costa.

Sube y déjate caer a cierta distancia hasta otra zona de agua. Verás una serie de puertas móviles. Pasa a través de ellas y continúa por el pasillo hasta la escalera que hay en la pared. Sube, desenfunda y acaba con los dos agentes que salen de la habitación oscura. Verás dos bloques en la esquina de la habitación a la cual has llegado. Apártalos de la pared para descubrir un pasillo en el que estuviste anteriormente. Este es un camino para volver al hall principal.

Entra en la habitación oscura de la que venían los agentes. Enciende una bengala y ve hacia la plataforma de madera que está detrás de la luces. Recoge la última **Prayer Wheel.** Las llamas se apagarán y ahora tienes que realizar un gran salto desde la parte de abajo de la pared hasta una de las hileras de llamas. Salta hacia adelante para evitar las últimas llamas.

Entra en el pasillo que has descubierto moviendo los bloques. Sube la escalera, pasa por las piedras y vuelve a entrar en el hall principal. Regresa hacia la estatua, baja las escaleras del hall principal y sigue por el camino hasta llegar a la habitación que hay a la izquierda. Coloca las Prayer Wheels en sus correspondientes lugares. Las puertas se abrirán. Entra en la habitación y sube por la rampa. Coloca el **Seraph** en su ranura. Sal por la puerta.

Secretos

1er Secreto.

Después de tu recorrido por la estatua, tras colocar la segunda Gemstone, verás una pequeña sala detrás de la estatua. Tienes que saltar hasta ella y recoger el secreto.

2º Secreto.

Después de recoger la Trapdoor Key, mira a la derecha donde estaban las cuchillas rodantes y verás una sala. Allí está el secreto.

3er Secreto.

Cuando llegues a la última zona de agua, nada y pasa de largo la escalera por la que luego tendrás que subir. Mira hacia la zona más alta a la izquierda. Allí hay un hueco en el que encontrarás el tercer secreto de esta fase.

13. Catacombs of the Talion.

Baja inmediatamente hacia el lado izquierdo de los escalones. De esta forma las estalactitas no te dañarán. Vuelve a los escalones, baja y entra en la siguiente estancia. Gira a la izquierda nada más entrar en la habitación. Salta sobre la plataforma colgándote y desplázate a la derecha. Sube y déjate caer en el área que hay detrás de la plataforma. Recoge el secreto y las bengalas.

Regresa a la plataforma, cuélgate del otro lado y desplázate hacia la izquierda. Sal de la habitación, baja por el último escalón, cuélgate y déjate caer. Saca tus armas y acaba con el Yeti.

Baja por las escaleras hasta la zona en la que hay una especia de jaula acristalada. Hay un interruptor a la derecha, actívalo y regresa por los escalones hacia la escalera que hay en la pared. Sube, desplázate hacia la derecha y déjate caer en el escalón. Sube por los escalones de esta habitación y deslízate por la rampa hacia la plataforma de madera que hay enfrente. Salta justo antes del final de la rampa y quédate colgado de la plataforma. Sube y baja por las escaleras evitando las estalactitas.

Entra en la habitación donde se ha abierto una puerta. Baja por los escalones hasta el repecho que hay en frente de una piscina. Desenfunda -si puede ser, tu M 16- y acaba con los dos agentes que vienen por las escaleras por las que has bajado. Recoge la munición, el botiquín y los demás items.

Acaba con los dos leopardos. Desde la escalera podrás ver dos piedras dispuestas a rodar en una especie de rampa que hay a la izquierda. Sube por esa rampa y corre hacia ellas. Cuando las piedras empiecen a rodar hacia ti, salta hacia la derecha y si todo ha ido bien aterrizarás en el agua. Sal y camina hacia adelante hacia las baldosas inestables que hay en un nivel inmediatamente superior, cerca de donde estaban las piedras. Colócate sobre el bloque que hay justo debajo del suelo endeble y salta. Cuélgate de la plataforma y salta hacia la izquierda justo antes de que el suelo se derrumbe.

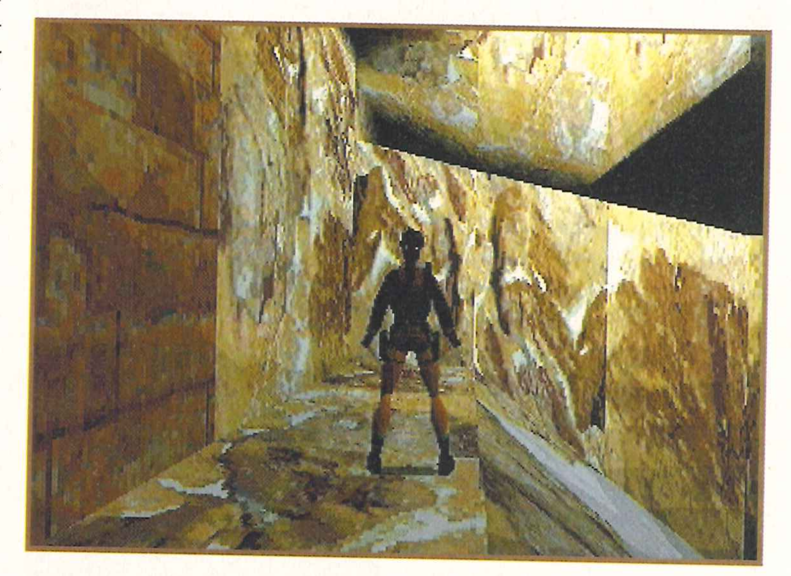
Ahora gírate mirando al muro donde está la escalera. Realiza un salto largo hacia el suelo inestable y agárrate a la escalera. Sube. Unos pocos peldaños antes del final, salta hacia atrás para caer sobre la plataforma. Gira y salta hacia adelante desde el final de la rampa y activa el interruptor que hay en la pared cerca de ti. Con ello levantarás una especie de jaula. Baja y salta sobre la plataforma. Aúpate y recoge la **Tibetan Mask.** El agua habrá desaparecido.

Salta cuidadosamente hacia el suelo. Antes de caer hacia la zona donde estaba el agua, ve hacia la habitación que hay al otro lado de la escalera. Entra y recoge el botiquín. Ahora sí baja hasta el suelo y entra por el hueco que verás allí.

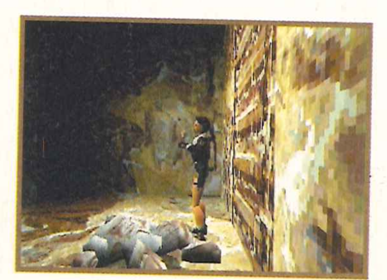
Baja por el pasillo y realiza un gran salto hacia la plataforma que está llena de pinchos. Utiliza la Tibetan Mask para abrir la puerta que hay delante. Entra corriendo en la habitación y ve a la derecha para que las piedras rodantes no puedan alcanzarte. Desenfunda y acaba con los leopardos que están rondando por allí. A la izquierda de la rampa por la que has venido para entrar en esta habitación hay un hueco en la pared de la cueva que te conduce hacia otra zona. Ve hasta el final y salta hacia la plataforma, colgándote y después subiendo.

Hay una puerta cerrada delante de ti. Déjate caer en la habitación de abajo. Saca tus armas y acaba con dos leopardos más que hay sobre el agua helada. Gira a la derecha y entra en una nueva zona. Vuélvete y acaba con otros dos leopardos. Después, con otros dos.

Justo a la izquierda de donde has entrado hay unos bloques. Súbete a ellos y déjate caer en el agua que hay detrás. Recoge la **Tibetan Mask** del bloque que hay bajo el agua y vuelve a

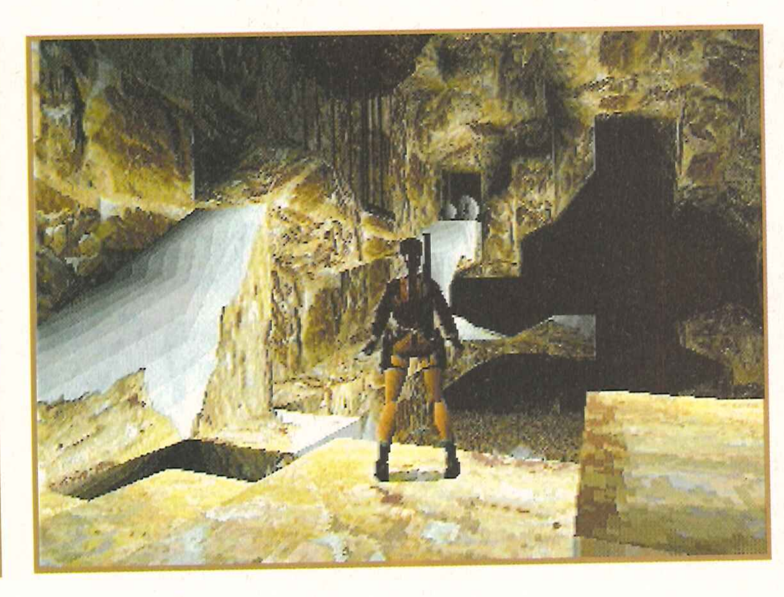












salir. Súbete de nuevo a los bloques y saca tus armas para acabar con dos enemigos. Después de eliminarlos, recoge los items. Regresa por el camino por el que has venido.

Pasa delante de la puerta cerrada y dirígete hacia el edificio que hay en frente del hueco de la pared. Cerca de la esquina hay una ranura para la Tibetan Mask. Antes de usarla, sube por la escalera de la pared, desplázate a la derecha y déjate caer en la plataforma. Recoge las granadas, déjate caer y, ahora sí, utiliza la Tibetan Mask para abrir la puerta.

Te avisamos que aquí vas a pasar más miedo que vergüenza. Pero bueno... Enciende una bengala para que puedas ver y ve a la izquierda hasta llegar al final. Salta hacia las plataformas que tienes a la derecha. En la que está en el centro hay un interruptor. Actívalo y entra en la habitación que se ha descubierto. No hagas caso del interruptor que verás al entrar y ve hacia la izquierda hasta el hueco final. Recoge las granadas que te servirán para hacer saltar por los aires a todos los Yetis que tienes detrás de ti y que no paran de gritar como bestias que son.

Regresa hacia donde activaste el interruptor de esta habitación, baja hacia la esquina y tira del bloque hasta que quede colocado de tal manera que impida que las puertas se cierren. Ve ahora hacia el interruptor que antes ignoraste y accionalo.



Baja por las escaleras hasta el suelo de esta enorme sala. Ahora puedes bajar por la zona por la que llegaron los Yetis. Te encontrarás con numerosos botiquines y munición. Abandona la habitación por la puerta que has abierto con la Tibetan Mask. Prepara tus armas porque hay tres enemigos esperándote fuera. Acaba con ellos y recoge los items.

Ve hacia la puerta que estaba cerrada cuando pasaste antes. Ve hacia el puente colgante y gira a la izquierda cuando hayas llegado hasta la segunda sección. Las piedras pasarán de largo. Sube por el puente hacia la zona de la que han venido las piedras. Gira a la derecha en lo más alto y haz un salto largo para llegar hasta la escalera colgante que hay al otro lado, colgándote y después subiendo. Recorre la zona hasta que puedas lanzarte al agua.

Nada hacia la izquierda y saldrás a una habitación con dos puertas enormes. Hay un bloque enfrente de ellas. Súbete a él. Haz un salto largo hacia la escalera. Tendrás que alcanzar el último peldaño. Sube y salta hacia atrás cuando estés cerca de lo alto. Aterrizarás en una plataforma. Gira a la izquierda y activa el interruptor de la pared. Lánzate al agua y nada a través de las grandes puertas que acabas de abrir. Acaba con el leopardo. Activa el interruptor de la columna que hay en el centro de la habitación. Ve hacia el lado derecho, desde donde se ve la cueva, y da un salto largo hasta las plataformas inclinadas del otro lado.

Vuelve a través del hueco que hay en el muro de la cueva donde las puertas se abrieron. Da un salto largo sobre la plataforma que hay en el centro de la habitación. Verás una rampa a tu izquierda sobre la que hay una piedra. Necesitarás moverla pero antes debes mover las otras dos que hay en lo alto de la estancia.

Salta sobre la rampa y rápidamente vuelve a saltar para regresar a tu posición anterior. Ahora salta hacia la derecha para esquivar la piedra. Verás que la otra se está moviendo. Salta sobre la plataforma y vuelve a saltar para recuperar tu posición inicial. Salta a la derecha después de llegar de nuevo hasta el suelo. Si tienes suerte caerás en una plataforma inferior, así que saca tus armas y acaba con los leopardos.

Activa el interruptor de la pared y acaba con otro leopardo. En una de las esquinas podrás recoger un buen puñado de items. Sal y sube por las plataformas a través de las puertas. Ve hacia la habitación que acaba de abrirse cerca de la última piedra rodante.

Hay dos cuadrados que actúan como enormes interruptores. Necesitas colocarte sobre ellos para abrir las puertas. Las puertas sólo se abren por un tiempo, así que debes hacerlo muy rápido. Cuando la puerta izquierda se abra tienes que hacer un salto largo para entrar en la habitación y después otro sobre la puerta abierta que hay al fondo de la habitación evitando los pinchos. Si fallas, deberás caminar cuidadosamente entre ellos para ir hacia la puerta de la izquierda, la cual se abrirá cuando estés cerca, e intentarlo de nuevo. Si lo consigues, debes hacer otro salto para colgarte de la escalera de la pared. Baja hasta el suelo poco a poco. Continúa por el pasillo hasta que el nivel concluya.

Secretos

1er Secreto.

Está nada más empezar, en el área que hay detrás de la primera plataforma sobre la que saltas. También encontrarás unas bengalas.

2º Secreto.

Desde la plataforma que hay a lo largo del charco helado, donde puedes ver cómo la caverna se escora hacia arriba a la izquierda, antes de llegar a las dos enormes puertas, tienes que buscar una escalera helada. Sube y desplázate a la derecha antes de dejarte caer sobre la rampa. Cuando aterrices, salta y vuelve a saltar otra vez hasta que llegues a una plataforma plana. Allí está el secreto.

3er Secreto.

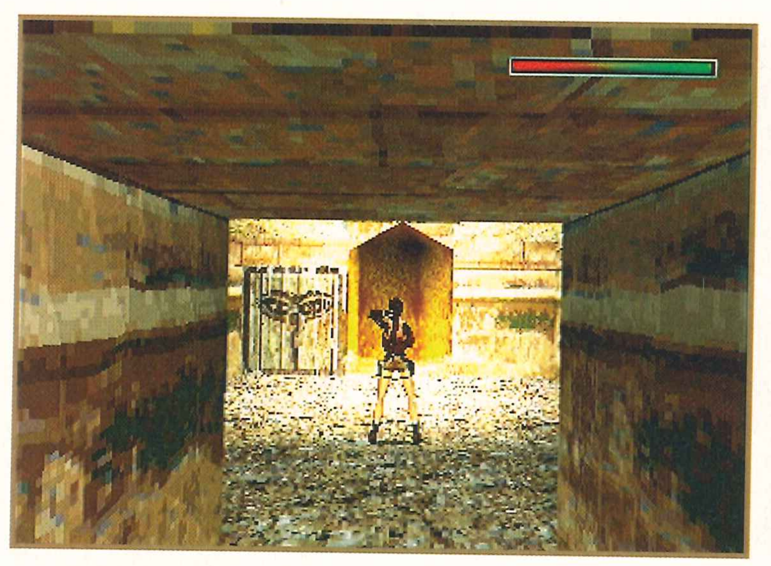
Al final, en la habitación que están los pinchos, debes buscar una escalera que casi no se ve, incrustada en la pared. Si subes por ella hasta la plataforma de arriba encontrarás el tercer secreto.

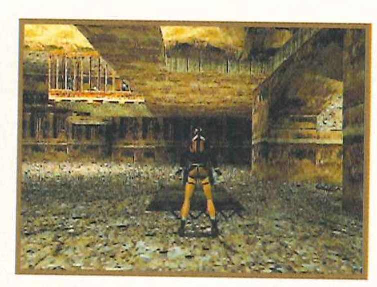
14. Ice Palace.

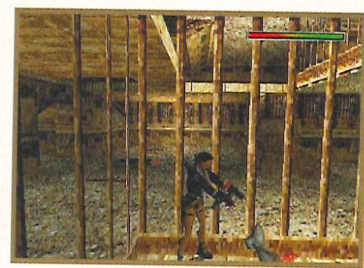
Dispara a la campana que hay enfrente de ti y entra por la puerta que se abre a una habitación llena de jaulas. A la derecha verás algunos bloques que parecen pequeños salientes del suelo. En realidad son trampolines. Serán muy útiles en este nivel, pero si los utilizas de forma incorrecta pueden meterte en muchos problemas.

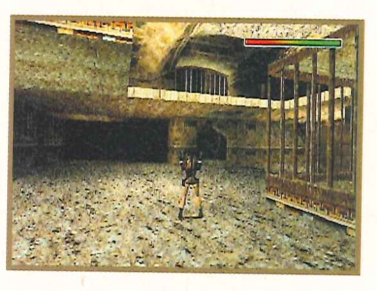
Ve hacia el primer trampolín, que parece el más grande o da la impresión de que fueran dos unidos, y colócate de manera que puedas ver una jaula que hay sobre la izquierda con yetis dentro. Salta hacia el trampolín y cuando caigas sobre él continúa pulsando en el pad hacia adelante. De este modo llegarás hasta la plataforma de más arriba, superando el nivel intermedio.

Cuélgate del borde y después sube. Activa el interruptor que hay en la











pared de la izquierda. En la sala hay unas cuantas municiones para tu Uzi, recógelas. Baja por el hueco que está al otro lado de la plataforma a la que has llegado utilizando el trampolín.

Desenfunda y acaba con los Yetis que ahora campan libremente por la habitación. No bajes hasta el suelo, deja que ellos vayan hacia ti.

Una vez los hayas eliminado, salta dentro del hueco de la jaula que hay en este mismo nivel. Recoge el botiquín. Ve hacia la esquina de la derecha. Acaba con el Yeti.

Entra en la habitación y activa el interruptor de la pared izquierda. Con esto moverás una verja metálica. No debes entrar por ahí, pero más adelante te enterarás para que sirve.

Regresa al nivel inferior y encontrarás otro trampolín pegado a la pared de la derecha, justo debajo de un estrecho hueco alargado con otra campana enfrente de él. Colócate encima con las pistolas listas y pulsa adelante. Cuando estés en el aire, dispara a la campana y hazla sonar. Cuando caigas te deslizarás sobre unas superficies inclinadas y llegarás abajo sin mayores daños.

Entra en la habitación que hay en el centro con una verja cerrada. La verja metálica que moviste ante es ahora una plataforma desde la cual podrás disparar a la campana para abrir la puerta. Mira hacia la pared y ve hacia el trampolín. Gírate nada más aterrizar en la verja metálica y camina hacia el otro lado. Dispara a la campana. Salta hacia atrás, cuélgate del borde y baja hasta el suelo.

Atraviesa las verjas que acabas de abrir. Justo al otro lado hay un nuevo trampolín. Súbete a él mirando hacia la plataforma de la derecha. Cuando llegues a lo alto cuélgate del borde. Sube y desplázate a la derecha. Sube e instantáneamente salta hacia atrás. Aterrizarás en una plataforma inclinada, así que salta de nuevo. Desenfunda y dispara contra la campana.

Deslízate por la plataforma por la que acabas de desplazarte y agárrate al borde. Dirígete hacia la izquierda. Sube y salta. Salta una segunda vez para llegar hasta el otro lado pulsando a la vez izquierda en el pad de manera que aterrices ileso en tierra firme. Sube a la plataforma y después asciende por la escalera de la pared. Nada más pasar de la siguiente plataforma, desplázate a la derecha y déjate caer. Gírate y sube por la siguiente plataforma.

Da un salto largo hacia adelante para llegar hasta el suelo justo en el centro de la habitación. Desenfunda y acaba con los Yetis que salen del agujero oscuro. Debes meterte por ese agujero después de subirte al bloque que hay en la pared y recoger las bengalas. Acaba con el tigre cuando entres en la cueva. Continúa por el pasillo, acaba con otros tres tigres más y recoge la **Tibetan Mask** del bloque que hay al otro lado de la habitación.

Vuelve por el pasillo. Sube hasta la sala de la derecha y recoge un botiquín. Ahora ve hasta la plataforma de enfrente y gira a la derecha. Entra en la habitación pequeña y recoge el secreto. Después ve hacia el hueco que hay en la otra dirección y déjate caer hasta la planta de abajo.

Vuelve a dejarte caer y desenfunda. Acaba con el Yeti. Ve junto a la pared de la derecha hacia el otro lado. Recoge el botiquín de la plataforma. Baja a la habitación oscura que hay abajo desde el hueco más cercano a la plataforma en la que recogiste el botiquín. Acaba con el Yeti.

Sube a la plataforma que hay después de la puerta cerrada y recoge la munición.

En el otro fondo hay una ranura para la Tibetan Mask que has recogido. Colócala. Ve hacia la plataforma por la puerta que acaba de abrirse. Corre hacia el puente colgante. Continúa por las plataformas heladas y llegarás hasta una habitación con una enorme bola de lava. Salta hacia la plataforma de la izquierda y activa el interruptor. La lava se esparcirá y fundirá el hielo, de modo que ahora podrás entrar en el agua.

Salta desde el interruptor hasta las plataformas inclinadas de abajo. Saca tus armas y acaba con los dos tigres. Lánzate al agua y recoge el **Gong Hammer.** Nada por el hueco hasta llegar a otra zona. Ve hacia la derecha para evitar las estalactitas. Tendrás que acabar con cuatro Yetis cuando salgas del agua. Una vez hayan caído, ve hacia el fondo de la cueva, recoge la vida y sube por los escalones de hielo. Gira a la derecha cuando entres por el hueco. Cuidado con las piedras rodantes.

Corre hacia la habitación y precipítate hacia la puerta bajando por la rampa de la esquina derecha del fondo. Cuando llegues hasta la zona nevada de nuevo, tómatelo con calma. Hay una rampa por la que te debes deslizar. Desplázate hacia la izquierda, sube y salta de inmediato hasta la zona segura en la plataforma de enfrente. Pega un salto largo hasta la pared y cuélgate. Sube por la plataforma helada y entra en el hueco que hay en medio de la pared. Gírate y déjate caer en otra habitación que hay sobre el Gong. Utiliza el Gong Hammer.

Baja un escalón y salta sobre el bloque inclinado. Continúa por la plataforma helada, baja a mitad de camino y entra por el hueco de la pared. Recoge el **Talion** desde el bloque de hielo que hay en el centro. Sal de la cueva de hielo y saca tu arma más poderosa rápidamente. Tendrás que eliminar a este pedazo de bestia antes de acabar el nivel.





Secretos

1er Secreto

Después de recoger la Tibetan Mask, vuelve por el pasillo, recoge la vida de la habitación de la derecha y en la plataforma de enfrente, a la derecha. en una habitación pequeña que casi no se ve, está el secreto.

2º Secreto.

Está en un oscuro pasillo que hay a la derecha de la última cueva. Podrás ir justo después de acabar con los Yetis. Tienes que saltar hacia adelante sobre una rampa para cogerlo.

3er Secreto.

Cuando vayas por la plataforma helada, antes de recoger el Talion, debes encontrar una escalera. Baja por ella, enciende una bengala y gira a la izquierda. Déjate caer sobre dos plataformas. Debes encontrar un interruptor, activarlo y entrarás en una cabaña fuera del Ice Palace. Allí está el secreto.

15. Temple of Xian.

Continúa por el pasillo. Cuando llegues hasta el altar, el suelo se derrumbará. Te deslizarás durante un largo trecho. Déjate ir. Por el camino debes saltar sobre la cuchilla móvil: el ruido te avisará del momento oportuno. Caerás por dos cascadas.

Nada hasta la zona en la que hay un gran templo, teniendo cuidado de los enemigos acuáticos. Ve hacia él y acaba con los dos tigres. Ve hacia la esquina izquierda y te encontrarás con un trampolín. Colócate mirando al edificio y súbete a él. Llegarás hasta el tejado.

Busca el interruptor y actívalo cuando lo encuentres. Cuélgate del borde y déjate caer hasta el suelo. Desenfunda y acaba con el águila. Regresa al agua y nada hasta la plataforma de madera que hay en una esquina. Sube y asciende por la escalera de la pared hasta el pasillo.

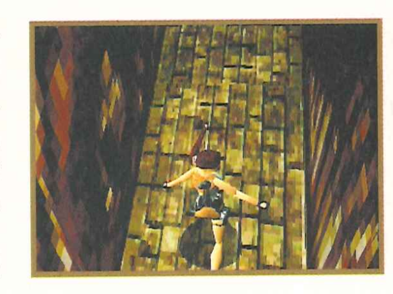
Elimina a la araña. Entra en la siguiente zona y colócate mirando al pasillo por el que has llegado. Déjate caer y cuélgate del borde. Baja por la escalera. Cuando llegues al final, suéltate y agárrate de la plataforma de abajo. Esta vez desplázate a la izquierda, ignorando la plataforma que tienes debajo, a menos que quieras recoger uno de los secretos. Cuando llegues al final de la plataforma acaba con la araña.

Camina hacia el borde y salta hacia adelante. Cuélgate de la escalera y sube. Haz lo mismo para llegar a la siguiente escalera y sube para entrar en el pasillo. Continúa hasta llegar a otra habitación y déjate caer en ella. Sigue por la plataforma que hay junto a la habitación con pinchos y sube por la escalera de la pared. Desplázate a la derecha casi hasta el final y salta hacia atrás para llegar hasta la plataforma de enfrente y cuélgate del borde. Desde esa posición, vuelve a saltar hacia atrás y llegarás hasta lo alto de la pared por la que has subido.

La siguiente habitación esta repleta de baldosas inestables, así que corre hasta la que está al final y espera a que se derrumbe para dejarte caer sobre el bloque. Recoge las municiones. Camina hacia el final del bloque mirando hacia el hueco. Da un salto largo hacia la puerta.

Te deslizarás hacia unos pinchos, así que salta por encima de ellos y llegarás hasta otra plataforma inclinada. Salta de nuevo y agárrate al borde. Sube. Recoge las granadas que hay en el suelo, junto a los pinchos y regresa de nuevo a la plataforma.

Cuando llegues al repecho de arriba, sube y activa el interruptor. Baja por el pasillo y lánzate al agua. Vuelve nadando hasta el templo y entra por las puertas que ahora se han abierto. Ve hacia el centro de la habitación de manera que las estatuas dejen caer sus espadas sin llegar a alcanzarte. Recoge las municiones de las estatuas. Entra en la abertura de la derecha y sube por los escalones.





Cuando entres en la habitación, da un salto largo para llegar a la plataforma inclinada del otro lado. Cuando te deslices, realiza otro salto hasta la siguiente rampa. Repite este proceso hasta que llegues a la plataforma final, que la identificarás porque deberás saltar hacia arriba, y entonces agárrate del borde y después sube.

Gírate mirando hacia el pasadizo que hay a la izquierda. Haz un gran salto hacia él para aterrizar sobre un bloque. Empieza a caminar por el pasillo y el suelo se derrumbará. Deslízate por la rampa hasta la siguiente habitación.

Corre todo lo que puedas hacia el interruptor para que no te pillen los pinchos que se ciernan sobre ti. Ignora el botiquín que hay en el suelo (es una trampa), date la vuelta y corre y salta hacia la salida antes de que las paredes te aplasten.

Sube por la rampa y entra en el repecho de la derecha para esquivar la piedra rodante que viene hacia ti. Sube por la rampa y salta hacia la izquierda cuando otra piedra caiga Sube por la última parte de la rampa, pero antes vuelve al recodo de la derecha -de donde salió la segunda piedra- para esquivar la última piedra. Verás una escalera en la pared de la derecha, sube por ella.

Sube también por la segunda parte de la escalera. Cuando llegues a lo alto enciende una bengala y déjate caer en la habitación. Ve hacia la pared más lejana y activa el interruptor de la derecha. Gírate inmediatamente y acaba con el tigre. Ve hacia la puerta que acabas de abrir y sube.

Enciende otra bengala y camina hasta el borde. Salta hacia adelante para colgarte de la escalera. Desciende lentamente, pues hay cuchillas moviéndose cerca.

Detente cuando tus piés estén sobre el peldaño que está justo en su recorrido. Cuando las cuchillas alcancen la parte de la escalera que hay bajo tus pies, déjate caer. Agárrate a la escalera de nuevo, justo cuando haya pasado la primera cuchilla. Haz lo mismo para evitar la segunda.

En la habitación del final hay dos cuchillas rodantes. Ve hacia la pared de la derecha para evitar la primera y después gira a la izquierda para colocarte de cara a la salida de nuevo.

Corre a la habitación y ponte encima de las estatuas de las espadas. Gira hacia la pared de la izquierda y da un salto largo hasta la plataforma que contiene el interruptor. Desenfunda y acaba con las dos águilas. Pulsa el interruptor de la pared y gírate. Las puertas se han abierto.

No pierdas ni un segundo, pues tienen un tiempo límite. Salta rápidamente de plataforma en plataforma y entra en la habitación. Continúa por el pasillo y ve hacia la plataforma en la que se balancean las mazas.

Camina hacia el lado derecho del pasillo y anda hacia adelante de manera que la maza quede en frente de ti sin llegar a alcanzarte. Cuando la maza esté en el lado derecho, corre rápidamente. No pares y no te alcanzarán. Vete hacia



el interruptor que hay en el lado derecho del pasillo que hay delante. Actívalo. Después salta hacia la izquierda y activa el interruptor de ese lado. Baja por el pasillo y pasa por la verja que has abierto. También tiene un tiempo límite, así que deberás hacerlo muy rápido.

Una piedra empezará a rodar tras de ti, así que no pares. Al final de la carrera debes saltar hasta la plataforma de enfrente. Cuélgate del borde y después sube. Recoge el **Dragon Seal.** Coge carrerilla y realiza un buen salto sobre la plataforma que hay junto a la pared de la derecha. Sube, recoge las municiones y entra en la zona oscura que hay detrás de la estatua.







Enciende una bengala y acaba con las arañas. Activa el interruptor de la pared. Recoge la munición que hay junto a él. Sal por la puerta que hay al otro lado de la habitación. Deslízate por la rampa. Coge carrerilla y salta sobre el bloque de madera. Vuelve a pegar un salto largo para llegar hasta el siguiente bloque. Gírate mirando hacia el centro de la habitación y coloca tu espalda junto a la pared

Salta sobre el bloque inclinado. Salta inmediatamente y agárrate del borde del siguiente bloque inclinado. Sube y después te deslizarás. Cuando bajes, salta y agárrate al borde. Sube y camina hacia el final. Salta hacia adelante hasta la plataforma en la que recogiste el Dragon Seal. Gira a la derecha. Coge carrerilla y pega un salto largo para llegar al bloque de madera que está en lo alto. da otro salto largo para llegar hasta el bloque de madera que hay más abajo. Salta hacia adelante hasta el trampolín. Sigue para llegar hasta la rampa.

Cuando te detengas, una piedra empezará rodar detrás de ti. Salta hacia atrás y cuélgate del borde. La piedra pasará de largo. Sube y camina hacia la derecha de la plataforma. Salta hacia la siguiente plataforma. Inmediatamente salta hacia atrás y aterrizarás en la plataforma anterior. Observa cómo la piedra sigue rodando. Vuelve a través del bloque. Haz lo mismo para llegar al siguiente bloque y continúa hasta cruzar toda la habitación.

Cuando llegues al otro lado, colócate mirando hacia el lado opuesto, camina hasta el borde y salta hasta llegar al siguiente bloque. Acaba con el águila. Hay otro bloque más arriba a la derecha. Salta hacia adelante desde el borde, cuélgate y sube. Mira por la habitación y verás otro bloque que está a tu misma altura. Coge carrerilla y salta sobre él. Ahora verás una salida justo enfrente. Salta sobre ella y entra en la habitación.

Tira dos veces del bloque que hay en la esquina, de manera que puedas entrar en la habitación. Activa el interruptor de la pared y déjate caer por la compuerta que se ha abierto. Una piedra empezará a rodar tras de ti, así que debes bajar corriendo por el pasillo y meterte por el pasillo de la izquierda.

Cuando dobles la esquina, te deslizarás hasta una habitación con estatuas que tienen grandes espadas. Acaba con los tigres y baja hasta el suelo. Coloca el Dragon Seal en la ranura correspondiente cerca de la puerta que hay cerrada. Entra en el pasillo y espera a que la cuchilla rodante empiece a bajar por la rampa. Corre hasta la sala de la derecha. Espera a que la cuchilla pase y corre hacia la sala de la izquierda que hay más arriba. Espera de nuevo a que pase la cuchilla y corre hacia el hueco que hay en la derecha.

Te deslizarás hasta un lugar con un agua. Verás tres interruptores. Activa primero el que está junto a la primera cascada y después los otros dos. Ve a través de la puerta que se ha abierto. Sube hasta la plataforma que hay más abajo, colócate mirando a la que tienes un poco más arriba, pega tu espalda a la pared y realiza un salto largo hasta ella, colgándote del borde y después subiendo. Lánzate al agua y espera a que un pez se te acerque. Sal del agua y acaba con el pez. Vuelve a entrar en el agua y activa el interruptor que hay en la esquina al fondo a la derecha. Esto inundará la habitación.

Baja nadando por el túnel y gira a la derecha, justo al otro lado del interruptor de la pared. A medio camino encontrarás un interruptor. Actívalo. La verja que hay detrás se abrirá. Entra por ella y activa el interruptor. Vuelve a salir y esta vez activa el interruptor del primer túnel. Serás arrastrado hacia la zona de agua principal, donde verás que el agua se ha vaciado. Coge algo de aire.

Vuelve al agua y nada a través de la verja que has abierto en la piscina principal. Activa el interruptor de la pared de la derecha. Se abrirá una compuerta en el tejado. Nada hacia afuera e inunda la habitación de nuevo. No vayas por la compuerta que has abierto todavía. Súbete sobre el bloque y recoge el botiquín y las granadas.

Lánzate al agua y nada hacia la compuerta abierta. Sal del agua, entra en la habitación y súbete al bloque del medio. Recoge las municiones y dispara contra el pez. Salto largo hasta la salida. Activa el interruptor de la pared. Salta hacia la izquierda para caer sobre la compuerta abierta antes de que la pared de pinchos te atraviese.

Llegarás a otra zona de agua. Entrarás por un largo túnel. Cuando la puerta que hay delante de ti se abrirá automáticamente y verás que hay una llave muy cerca de ella, recógela, continúa hacia adelante y hazte con el botiquín.

Vuelve a nadar hacia arriba y llegarás a otra zona acuática cerca del templo donde empezaste. Ve hacia la plataforma metálica por la que subiste al principio. Utiliza la **Gold Key** que has recogido en la cerradura y la verja se abrirá. Lánzate al agua y entra en la cueva.

Ve a la derecha y entra en la habitación. En la columna del medio hay un interruptor, actívalo y ve hacia la izquierda para salir de la habitación. Sigue de frente y sal por el hueco que hay en la verja. Sube y vuelve a entrar en otra cueva que hay en esta piscina. Está oscuro y lleno de arañas, así que prepara tus armas. Sigue por la cueva y acaba con todas las arañas que puedas.

Al final de la cueva hay una sala con una columna en el medio. Pasa por delante de ella y súbete en el bloque que hay a la derecha. Gira a la izquierda, coge carrerilla y da un salto largo hasta el otro bloque. Agárrate al borde y sube. Colócate mirando al otro lado y camina hacia adelante hasta llegar al final del bloque. Salta hacia adelante y cuélgate del borde de la siguiente plataforma. Sube. Otro salto largo para llegar hasta la siguiente plataforma y otro para llegar hasta otra más lejana. Aparecerá una gran araña, acaba con ella.

Gírate mirando hacia la columna de centro de la sala y salta hasta ella. Coge carrerilla y vuelve a saltar hasta el siguiente bloque. Colócate en el borde y salta hacia adelante. Sube a la cueva y realiza un salto largo hasta la plataforma que hay en la siguiente habitación. Cuélgate del borde y sube. Ve hasta la siguiente y recoge la **Silver Key.** Lánzate al agua y nada hacia el templo otra vez.

En la pared de la derecha, nada más salir del agua, hay una puerta cerrada. Cerca de ella hay una cerradura, así que usa la Silver Key. Entra por la puerta. Salta desde el primer bloque hasta el

siguiente que está en la izquierda, colgándote y después subiendo. Una piedra rodante caerá sobre ti, salta a la derecha para esquivarla. Vuelve otra vez al bloque y repite el proceso anterior para llegar hasta el siguiente.

Corre hacia adelante y después hacia la izquierda para esquivar otra piedra. Al final, en lo alto de la cueva por la que has venido hay munición. Baja de nuevo hasta el pasillo y métete por el pasillo de la derecha. Cruza por el puente colgante. Acaba con el tigre que aparece. Entra en la habitación y acaba con otro tigre. Salta sobre el bloque inclinado de más abajo y después sube. Salta inmediatamente para llegar hasta el siguiente bloque.

MIra hacia la abertura que hay en la pared rojiza y salta sobre ella. Colócate en la pared en el lado más lejano de la sala mirando a la rueda móvil. Salta hacia adelante cuando ésta se aleje de tu camino. Salta otra vez hasta llegar a la plataforma que hay en lo alto. Ve hasta la siguiente habitación y recoge la vida. Camina sobre el puente colgante y pulsa el interruptor de la pared. La rueda ahora estará bajando por el puente. Colócate en cualquier lado del puente y realiza un salto largo cuando venga hacia ti de manera que vuelvas a aterrizar en el puente cuando haya pasado.

Vuelve corriendo hacia la habitación de la izquierda y cuando llegues donde estaba la primera rueda, salta hacia adelante para caer al suelo. Cuando llegues al final de la plataforma, gira, coloca tu espalda en la pared y da un salto largo hasta el trampolín que hay en el otro lado. Sigue hacia adelante y realizarás unas series de saltos de trampolín en trampolín hasta llegar a una plataforma de madera. Acaba con el águila.

Salta hacia adelante para llegar a la siguiente zona y entra en la habitación. Ve hacia la derecha y salta sobre el bloque aislado que hay cerca de la cerradura. Salta otra vez para resguardarte en el lado derecho y corre por el bloque hasta llegar a una escalera. Las paredes con pinchos empezarán a estrecharse. Sube por el lado izquierdo de la escalera para evitar ser alcanzado por los pinchos. Sube, desplázate a la derecha y déjate caer en la plataforma.

Sube a la siguiente habitación. La pared seguirá avanzando. Corre hacia la derecha y salta sobre la escalera de la pared. Sube, y cuando llegues a lo alto, ve a la derecha y sigue por el pasillo. Activa el interruptor que hay al final. Regresa por el camino que has venido y entra por la abertura que hay a la derecha del pasillo. Pega tu espalda a la pared mirando hacia la plataforma que está más lejos dentro de la habitación.

Da un salto largo, cuélgate del borde y sube. Salta hacia adelante hasta la otra plataforma impulsándote desde la pared. Mira hacia la estatua. Colócate en el borde y salta hasta la plataforma. Sube y recoge la **Main Chamber Key.**

Déjate caer sobre la estatua. Deslízate por ella y cuando llegues al final salta inmediatamente para después bajar por los bloques de madera. Colócate en el bloque final y verás un pequeño hueco entre la columna y la pared. Coge carrerilla y salta sobre el hueco. Ve hacia la cerradura por la que pasaste antes y utiliza la Main Chamber Key.

Vuelve a la zona más amplia del suelo en el nivel más bajo. Verás una plataforma que ha salido de la pared y que antes no estaba. Salta hasta ella, colgándote y después subiendo. Colócate en el borde y salta hacia adelante. Llega hasta la escalera y sube. Ve hasta otra habitación en la que hay otra estatua. Salto largo hasta la primera plataforma y otro salto más hasta la siguiente. Mira hacia la pared del otro lado y salta hacia la plataforma inclinada. Salta otra vez y llegarás hasta la estatua.

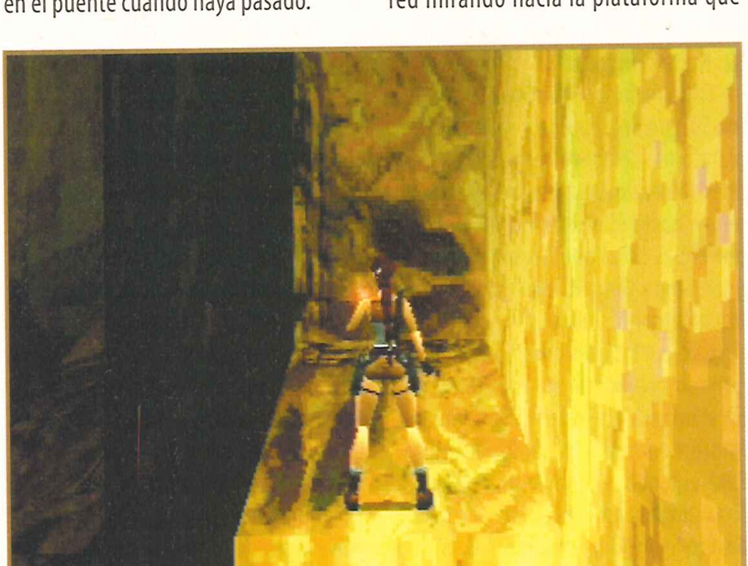
Sube por la escalera. Desplázate hacia la izquierda. Cuando llegues hasta la cuchilla, esquívala saltando hacia atrás y después vuelve a tu posición. Salta desde la plataforma inclinada hasta la otra escalera. Sube. Cuando estés cerca de otra cuchilla, salta y gira para volverte hacia el otro lado. Cuélgate de la escalera y sube hasta que puedas desplazarte a la derecha. Déjate caer sobre la plataforma y habrás acabado este interminable nivel.

Secretos

1er Secreto.
Nada más empezar, cuando te estés deslizando por las rampas, antes de llegar a las cascadas, tienes que saltar hacia atrás y realizar un medio giro en el aire de manera que Lara se sitúe mirando hacia las rampas. De esta manera podrás agarrarte al borde antes de caer a las cascadas. Desplázate a la derecha, sube, y recoge el secreto.

2º Secreto.
Cuando estés bajando por las escaleras, en la zona repleta de lava, antes de desplazarte a la izquierda por la segunda plataforma, debes bajar a la que está más abajo, quedándote colgado del borde. Desplázate a la derecha, sube y recoge el secreto.

3er Secreto.
Desde la superficie plana a la que llegas después de cruzar toda la habitación esquivando las piedras rodantes, justo en frente de la estatua del dragón, súbete a los ladrillos blancos y deslízate mirando hacia adelante, hacia el trampolín de abajo. Continúa presionando hacia adelante en el pad cuando te impulses y llegarás hasta una plataforma. Desde allí, coge carrerilla y salta agarrándote del borde y después subiendo hasta la plataforma donde está el secreto.







16. Floating Islands.

Camina por la plataforma verde y da un salto largo cuando llegues al final. Desde la roca a la que llegarás espera a que llegue un guardián y acaba con él disparando tus Uzis sin parar. Colócate mirando hacia el hueco que hay a la izquierda de la gran estructura en forma de jaula. Salta hasta llegar a él. Activa el interruptor que hay al final.

Sal por el pasillo de la izquierda. Déjate caer y bajarás por una rampa. Cuando estés bajando, salta y llegarás hasta otra rampa. Llegarás sano y salvo hasta el islote en el que está la cabaña. Prepara tus armas.

Una de las estatuas cobrará vida. Muévete sin parar y no dejes de disparar ráfagas con tus Uzis. Sube a la cabaña y recoge los items y la **Mystic Plaque.** En lo alto de la cabaña hay un secreto. Utiliza de nuevo las Uzis para acabar con la segunda estatua si llega a salir. Ve hacia el lado derecho de la isla, es decir, el lado contrario al que has llegado, colócate de espaldas al precipicio y déjate caer colgándote de la plataforma que hay más abajo parta después subir. Ve hacia el interruptor y actívalo. Con ello abrirás una verja al otro lado.

Ve hacia ella realizando un buen salto y después salta hasta llegar al islote verde que tienes delante. Vuelve a saltar hasta el siguiente colgándote del borde y después subiendo. Sube por los

escalones y al final baja por los escalones que se desvían hacia la izquierda. Cuando llegues al final, gira y realiza un buen salto hasta el bloque verde aislado. Cuélgate del borde y después sube. Mira hacia los siguientes escalones verdes. Da un buen salto para llegar hasta ellos, colgándote y después subiendo.

Sube por estos escalones y plataformas verdes hasta llegar a la parte superior de la gran estructura. Espera a que lleguen dos guardianes desde el aire. Si los disparas antes de que aterricen apenas te crearán problemas. Déjate caer en la plataforma de piedra que hay debajo, pegada a la parte izquierda de la estructura. Salta hasta la plataforma verde con forma de triángulo. Debes aterrizar en el lado derecho y cölgarte del borde cuando empieces a deslizarte. Déjate caer en la plataforma de abajo y da un buen salto para llegar a la isla que tienes delante.

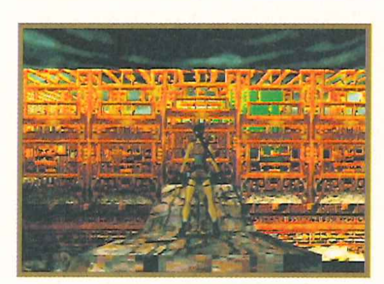
Recoge la **Mystic Plaque** y salta hasta la siguiente plataforma verde. Vuelve a saltar hasta la isla en la que recogiste la primera Mystic Plaque. Baja nuevamente a la zona inferior y sal otra vez hasta las plataformas verdes en forma de escalones. Desde allí verás una gran puerta con huecos a los lados para las placas que has recogido.

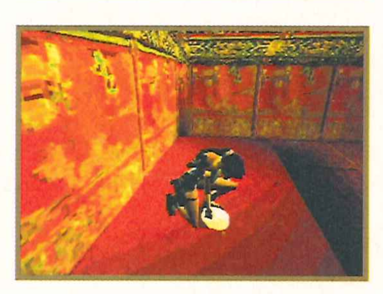
Coloca las dos Mystic Plaques en sus correspondientes lugares al lado de la puerta. Entra en esta nueva zona y gira a la derecha. Recoge las municiones y acaba con el guarda. Sube por la rampa que hay delante de la piedra verde. Salta por encima de ella. Empezará a rodar detrás de ti. Salta sobre la rampa que hay al otro lado e inmediatamente vuelve cuando otra piedra empiece a rodar hacia ti.

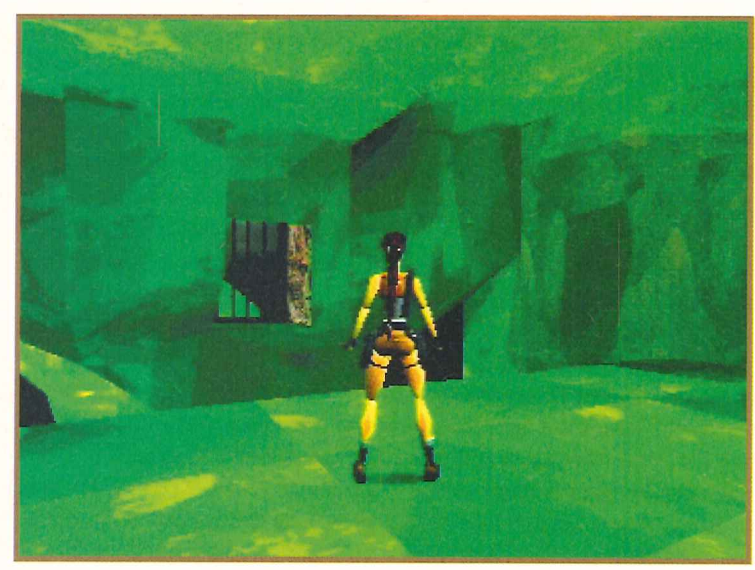
Regresa a la rampa y colócate mirando a la pared. Salta y sube. Te deslizarás hasta un tejado. Déjate caer por el hueco. Entra en la siguiente habitación y recoge el botiquín. Acaba con el guarda. Regresa a la habitación anterior, súbete a la plataforma y salta hacia adelante. Cuélgate del borde y vuelve de nuevo al tejado.

Salta sobre la zona inclinada del tejado y aterrizarás sobre la rampa por la que cayó la piedra. Salta sobre la rampa de en frente y colócate en la primera plataforma cuadrada. Gírate colocando tu espalda contra la pared y da un salto largo hasta llegar a la isla que tiene una rampa bastante grande.













Colócate en la rampa y salta cuando llegues al puente. Entra en la habitación y una plataforma se levantará para descubrir tres estatuas. La de en medio cobrará vida. Acaba con ella. Activa el interruptor que está detrás de donde ella estaba. Con ello darás vida a las otras dos estatuas.

No pierdas el tiempo enfrentándote a ellas. En vez de eso baja por el pasillo que hay al fondo de la habitación. Gira a la izquierda y no hagas caso de la pronunciada rampa. Salta cuando llegues al final y agárrate a la escalera de la pared. Sube, y después vuelve a subir por la siguiente escalera.

Cuando estés más o menos a tres escalones del final, salta hacia atrás y caerás sobre tierra firme. Ve hacia la abertura y déjate caer agarrándote del borde y desplázate hacia la izquierda. Déjate caer al suelo. Llegarás hasta un sitio conocido. Regresa a la segunda rampa por donde cayó la piedra verde.

Vuelve a la primera gran rampa de nuevo y súbete a ella. Ve hacia la derecha al final del cable. Tienes que saltar hasta la plataforma de la derecha, que hay en la sala anterior, la que está llena de lava. Tira dos veces del bloque que verás allí, de forma que puedas subir hasta la plataforma de arriba. Salta hacia arriba y cuélgate del borde superior.

Sube y activa el interruptor que hay delante de ti. Gira a la izquierda y mira hacia abajo. En la lava que hay en el fondo verás un bloque. Debes llegar hasta él. Salta y cuélgate del borde. Déjate caer hasta la plataforma de abajo y después salta hacia adelante para llegar hasta el bloque.

Entra en la sala y activa el interruptor. Sitúate en el borde y salta hasta la plataforma de nuevo, colgándote y después subiendo. Después salta y sube de nuevo hasta el piso principal. Regresa por el pasillo al que llegaste desde la gran rampa. Gira a la izquierda para entrar en otra habitación.

Baja por los escalones por el lado izquierdo para evitar ser alcanzado por los shurikens que salen de las paredes. Ahora tienes que evitar las cuchillas. Para ello debes ir hacia una pequeña zona que hay en la pared de la izquierda donde no podrán alcanzarte. Así que tendrás que saltar sobre las dos primeras para llegar hasta este lado. Cuando las cuchillas vuelvan, intenta llegar hasta la zona despejada de la izquierda. Una vez hayas pasado esas trampas debes nadar a través del túnel.

Recoge las municiones y sube por la rampa hasta la sala. Activa el interruptor. Regresa hasta el área que había justo antes de las cuchillas, de manera que dés la espalda a las tres cuchillas y súbete al lado derecho de la plataforma para evitar los shurikens. Activa el interruptor para detener las cuchillas. Vuelve por donde están las cuchillas y sube por los escalones hasta salir de la sala.

Ve a la derecha cuando entres en el pasillo y da un gran salto hasta el suelo de la derecha de nuevo. Ve hacia el lado más lejano del bloque y empújalo hacia el hueco que hay en el centro de la habitación. Coge carrerilla y da un buen salto hasta la zona que se ha descubierto cuando activaste el interruptor que había en la zona de la lava. Ve hacia la habitación obscura que hay delante.

Camina hasta el borde y salta hacia adelante. Cuélgate del borde y desplázate hacia la derecha. Sube y enciende una bengala para que puedas ver el interruptor que tienes que activar. Gírate y da un buen salto para llegar hasta la plataforma de la que has venido. Si fallas caerás en una zona de pinchos.

Una vez hayas llegado, ve a la derecha por la verja que se ha levantado. Verás dos estatuas y un gran hueco en el centro de la habitación. Colócate mirando a la pared y salta por el hueco colgándote del borde antes de dejarte caer. Aterrizarás en una habitación rodeada por una jaula metálica.

Hay unos cuantos enemigos fuera,

así que prepárate para un duro enfrentamiento cuando actives el interruptor. Permanece siempre en el islote del centro, incluso durante la batalla. Cuando la jaula se eleve, dispara a los lanzadores de cuchillos y recoge sus items.

Detrás del bloque con el interruptor hay una estatua cortando el paso. Dirígete hacia ella con tu "shotgun" preparada, pues cobrará vida y necesitarás alcanzarla seis veces para eliminarla.

Para las siguientes estatuas debes hacer esto: camina hacia cualquiera de ellas y cuando cobren vida, vuelve corriendo a tu isla y salta sobre la plataforma mirando al interruptor de la jaula. Gírate con tus armas preparadas y fulmínalas desde tu nueva posición.

Acaba con los guardias. Activa los dos interruptores que estaban donde las estatuas. Abandona esta sala. En la oscuridad está el último lanzador de cuchillos: acaba con él. Recoge el botiquín y sube por las escaleras. Recoge las granadas que encontrarás en tu camino.

Cuando llegues a lo alto, activa el interruptor de la derecha y abrirás las grandes puertas. No te descuides, porque las dos estatuas que estaban junto a las puertas ahora han cobrado vida. Corre hacia la habitación y cuando entres, gira a la derecha. La mejor manera es ir dando grandes saltos, porque las dichosas estatuas se mueven a gran velocidad. Párate cuando llegues a la pared y realiza un salto hacia arriba para agarrarte al peldaño más alto de la escalera. Empieza a subir.

Cuando te encuentres a unos cuatro peldaños de lo más alto, salta hacia atrás de manera que aterrices sin problemas mirando hacia el otro lado. Agárrate y continúa tu ascenso.

Muévete sobre la lava cuando estés subiendo y vuelve a repetir el salto mortal de manera que alcances la zona pintada que hay detrás de la escalera. Sube y después salta hacia atrás. Necesitas pegar otro salto nada más aterrizar para que puedas llegar hasta la plataforma que hay en la izquierda.

Colócate en uno de los lados de donde salen los shurikens y saca tus armas. Dispara al nuevo lanzador de cuchillos. Entra en la gran caverna de la que él venía y verás un bloque a tu izquierda. Tira del bloque y salta sobre él.

Empújalo de nuevo de forma que puedas tamponar los shurikens. Salta y mira hacia la tumba. Ve hacia la rampa.

Secretos

1er Secreto.

Cuando llegues a la cabaña en la que recoges la primera Mystic Plaque, debes saltar hacia adelante, colgarte y subir al tejado para coger el secreto.

2º Secreto.

Desde el puente que conduce hasta la puerta cerrada puedes ver el segundo secreto en un pequeño rincón de la izquierda. Mira detrás del árbol que hay al final del puente y busca una pequeña abertura en la pared. Colócate de espaldas a esta abertura, desplázate todo lo que puedas hacia la izquierda y hacia atrás y entonces da un salto hacia atrás. Aterrizarás en un túnel que te llevará hasta el secreto.

3er Secreto.

Está al final del nivel, antes de deslizarte por el cable. Tira del bloque una vez y salta sobre las rocas de la izquierda. Camina por la plataforma de la derecha y pasa por la zona de lava para después dar un buen salto que te llevará hasta un túnel por el que llegarás hasta el secreto.

17. Dragon´s Lair.

Nada más comenzar el nivel verás un estatua tapando la salida, pero por la que debes preocuparte es por la del otro lado, que cobrará vida. Debes utilizar las Uzis. Da saltos en cualquier dirección y gírate en el aire para dispararle hasta que explote en mil pedazos.

Ve a la habitación de la que venía y activa el interruptor. La estatua del otro lado cobrará vida. Vuelve a hacer lo mismo para eliminarla. Intenta localizar otro interruptor cerca de la puerta de donde llegó la primera estatua. Ahora las cosas se ponen más divertidas, pues otras dos estatuas han cobrado vida...

Intenta esquivar sus lanzas y ve dando saltos continuamente para apartarte de su camino mientras utilizas el arma más potente que tengas. Sin duda lo vas a pasar bastante mal, pero no pierdas la esperanza que ya estás cerca del final. Utiliza toda la vida que tengas. No vayas hasta otra nueva zona todavía o te meterás en más problemas aún.

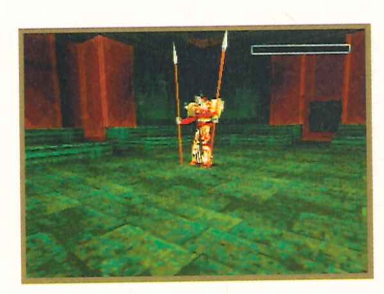
Una vez hayas acabado con ellas, ahora sí, entra en la siguiente habitación. Hay cuatro lanzadores de cuchillos dentro. Acaba con ellos y recoge sus items. Uno de ellos tiene una **Mystic Plaque.** Recógela y dirígete hacia la puerta cerrada.

Coloca la placa en la ranura que hay junto a la puerta. La puerta se abrirá. Entrarás en la guarida del Dragón. Ve hacia el centro y déjate caer por uno de los huecos que hay en el agua. Recoge toda la munición para tu Uzi y los botiquines: necesitarás toda la ayuda posible para enfrentarte al dragón. Sube y prepara tus armas... ¡empieza la fiesta!

Nuestro consejo es que te escondas detrás de una columna y salgas nada más acabe de soltarte fuego. Aunque le hagas poco daño cada vez, repite esta operación cuantas veces haga falta (que van a ser muchas).

Una vez haya caído, ve hacia su vientre y coge un puñal pulsando el botón X. Deberás hacer este movimiento varias veces si el dragón se recupera.

Sal por las puertas que acaban de abrirse y espera porque todavía no ha acabado la cosa...





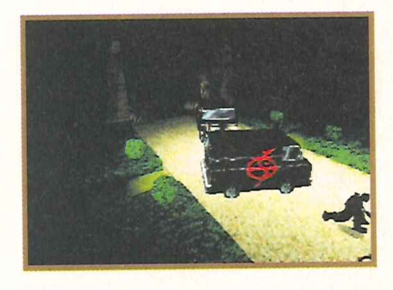




18. Home Sweet Home.









Coge la llave que hay cerca de tu cama y abre la puerta. Recoge todo lo que encontrarás en el armario para enfrentarte a los agentes que están entrando en tu casa. Ve hacia la puerta de entrada y acaba con los agentes y sus perros. Acaba con otros agentes que hay en el jardín y ve hacia el lado izquierdo de la casa. Allí te espera tu último enemigo, un tipo realmente duro de pelar.

Una vez lo elimines, tu aventura se habrá terminado. ha llegado, por fin, el momento de tomar un merecido descanso y darse una relajante ducha...

Trucos de la A a la Z

A

Adidas Power Soccer

-Comentarista femenina:
Selecciona el modo arcade y comienza un partido amistoso. Pausa el juego en cualquier momento para acceder al menú de opciones e ilumina la palabra 'COMMENTARY'. Luego presiona CUADRADO y CÍRCULO. Entra en este menú y escoge la opción FEM. Vuelve al partido y escucha los graciosos comentarios de las damas.



Adventures of Lomax

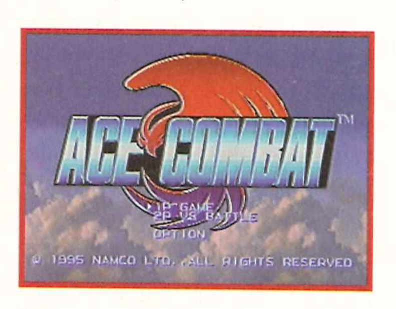
- Selecciona el nivel:
Mantén pulsada ABAJO, entonces presiona START para pausar el juego. Ahora mantén presionado ARRIBA y pulsa TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO. Aparecerá un número en la parte izquierda de la pantalla. Para seleccionar un nivel mantén pulsada L1 y usa SELECT. Para ir al nivel elegido en vez de SELECT usa START.
- Capacidad de vuelo:
Primero activa el truco anterior. Ahora en cualquier momento del juego mantén presionado L1 y pulsa CUADRADO para volar.
Para aterrizar lo mismo (L1+CUADRADO). Como ves este es un truco de altura.

Agile Warrior F-111x

- Passwords de misiones:
1.- 5433 (misiones 1-3 completas y 4 y 5 abiertas)
2.- 0007
3.- 1213
4.- 1224
5.- 7154 (todas las misiones están completas y la 51 está abierta)
- Más ventajas de las que puedas imaginar:
En cualquier misión, presiona START para pausar el juego e introduce los siguientes códigos.
- Todas las armas:
Presiona IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, R1 (4X), L1 (4X), R2 (4X), L2 (4X).
Máximo de combustible y armadura: Presiona IZQUIERDA, CUADRADO (4X), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO (3X), CÍRCULO.
- Invulnerabilidad:
Presiona IZQUIERDA, TRIÁNGULO (4X), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIANGULO (3X), CUADRADO. Cuando uses este código vigila tu nivel de combustible, ya que este truco no te lo compensa.
- Un nuevo mapa:
IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.
- Nuevo Modo:
IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, TRIÁNGULO (3X), X.
- B1 Airstrike:
Presiona IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X (6X).
- Mesh Fog Editor:
IZQUIERDA, CUADRADO (4x), ARRIBA, TRIÁNGULO (3X), DERECHA, CÍRCULO, ABAJO, X, ABAJO (3X), TRIÁNGULO (3X).

Air Combat

-10 aviones extras:
En el modo fácil, juega hasta conseguir derrotar al último de los jefes. Una vez concluída la misión espera a que terminen las imágenes para que aparezca la pantalla del título. Ahora cuando escojas tu avión, observa tus posibilidades.
-Jugar a un clásico:
Antes de que aparezca la pantalla de carga de juego (fondo negro), mantén pulsados los botones R1 + CÍRCULO. La pantalla cambiará. Continúa pulsando los mismos botones y rota el mando direccional en el sentido contrario a las agujas del rejoj. Si todo sale bien podrás jugar a uno de los juegos más divertidos de Namco.
-Tres trucos distintos:
Antes de que aparezca la pantalla de carga de juego (fondo negro) pulsa ABAJO+R1+CÍRCULO y no los sueltes. Si el truco comienza a funcionar el emblema de AIR COMBAT cambiará. Ahora es cuando viene lo bueno, pulsa estas combinaciones
Para un juego secreto ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.
Para ver los modelos de aviones: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA.
En el segundo jugador: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.
-Un nuevo compañero.
En el tercer combate, mantén el botón R1 presionado y pulsa Start 10 veces.
- Elegir cualquier avión.
En el tercer combate, presiona IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.
- Aviones muy originales.
En el tercer combate presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA ,DERECHA, R1.
- Nuevo juego.
En el tercer combate presiona ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.



Alien Trilogy

-Selección de nivel.
En la pantalla de passwords introduce GOLVL y el número de nivel al que quieras acceder.
- Invencibilidad.
En cualquier momento del juego presiona L, disparo, L, disparo, L, L, disparo, R, disparo, R, disparo, disparo.
- Todos las armas y los items.
Durante el juego presiona, L, R, L, L, R, L, R, R, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO.
- Todo infinito.
En la pantalla de passwords, introduce 1GOTP1NK8C1DBOOTSON.
- Modo "Trampa":
Introduce como pasword 1GOTP1NK8C1DBOOTSON y disfruta de las "trampas" que te ofrece esta combinación de letras y números.
- Elección de nivel:
Introduce como password GOLVLxx y sustituye las "xx" por un número, el del

nivel por el que quieres comenzar la batalla.



Andretti Racing

-Diferentes modelos y colores muy atrevidos:

Si ya estás aburrido de correr siempre con los mismos coches, tranquilo porque te vamos a dar la solución. Entra en la opción "Begin Racer" e introduce como nombre "Go Bears!" (para los coches de carreras) o "Go Bruins!" (para los coches de fórmula). Cuando vayas a seleccionar tu vehículo, te llevarás una gran sorpresa.

-Un nuevo coche.

Pausa el juego cuando estés corriendo y ve a la opción Race Strategy. Ahora mantén presionanda la siguiente secuencia: L1, L2, R1, R2, X, CÍRCULO y después pulsa Select.



Area 51

- Visión de infrarrojos:

Durante el juego dispara a los 3 primeros miembros de S.T.A.A.R. sin disparar a nadie más.

Assault Rigs

-Todas las armas:

Hay veces que hasta nosotros mismos nos asombramos de lo que os ofrecemos. Todo lo que quieres en un simple código: pulsa durante el juego (sin pausar) IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO. El mensaje " Max weapons... " aparecerá en pantalla para confirmarte que el truco funciona.

-Password de nivel:

NIVEL 2: CUADRADO, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO.
NIVEL 9: CUADRADO, TRIÁNGULO CUADRADO, X, TRIÁNGULO, X.
NIVEL 5: CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.
NIVEL 7: X, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO.
NIVEL 12: CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X.
NIVEL 15: CÍRCULO, X. TRIÁNGULO CUATRO VECES.
NIVEL 16: CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO.
NIVEL 18: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO.
NIVEL 19: X, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
NIVEL 20: X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
NIVEL 22: CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.
NIVEL 23: CÍRCULO, X, X, X, X, TRIÁNGULO.
NIVEL 26: CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, X.
NIVEL 27: X, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO.
NIVEL 28: CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO CUATRO VECES.
NIVEL 30: CUADRADO, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, CUADRADO.
NIVEL 31: CÍRCULO, CUADRADO, X. TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, X.
NIVEL 33: X, X, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO.
NIVEL 34: X, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO.
NIVEL 35: CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.
NIVEL 36: X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO.
NIVEL 37: X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO X, TRIÁNGULO, CUADRADO.
NIVEL 38: CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO.
NIVEL 40: CUADRADO, X, TRIÁNGULO, X, X, TRIÁNGULO.
NIVEL 42: CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

-Invulnerabilidad:

Igual que antes, durante el juego pero sin pausar, pulsa: IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, IZQUIERDA, X, DERECHA, X, DERECHA, X, X. Un mensaje te confirmará que eres indestructible.



B

Ballblazer Champions

- Dos códigos algo distintos:

Para llegar al Master Dome Stadium en el modo fácil del juego entra en la pantalla de passwords e introduce este código:

0 L1 L1 R1 R L2
X C C R1 R2 R1
R2 T L2 R1 L2 0
L2 R2 R1 X L1 R2
C L2 R1 X R1 R1

Con él te ahorrarás un largo camino y disfrutarás antes de uno de los mejores estadios del juego, diseñado sólo para los mejores.

Recuerda que X=Cruz, 0= Círculo, C= Cuadrado, T= Triángulo.

Para acceder al modo "Shirink Rotofoil" debes acceder también a la pantalla de passwords e introducir:

X 0 X X 0 X
X X X X X X
X X T T X X
C X X X X C
X C C C C X

Battle Arena Toshinden

- Jugar con GAIA y con SHO y conseguir golpes especiales automáticos:

Cuando en la pantalla del menú principal aparezcan las letras por la izquierda, presiona ABAJO, DIAGONAL ABAJO/IZQUIERDA, IZQUIERDA+ CUADRADO. Las letras se volverán rosas. Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantén iluminado Eiji y pulsa ARRIBA y otro botón.

Una vez que hayas comenzado a jugar con Gaia, pausa el juego y resetea. Espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, CUADRADO en el pad 2. Las palabras se volverán azules.En la pantalla de elección de personaje, ilumina Kayin y pulsa abajo y cualquier otro botón para escogerlo.

Ya en la lucha, vuelve a hacer lo mismo (pausa y resetea) y espera que aparezca la pantalla de opciones. En ese momento, presiona DIAGONAL ABAJO/IZQUIERDA + TRIÁNGULO. Oirás un grito ("Fantastic") y las letras se volverán blancas. Comienza otra lucha y resetea. Cuando en la pantalla del menú principal la palabra OPTIONS se encuentre en el centro, pulsa en el segundo pad IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, CUADRADO. El texto se volverá amarillo. Entra en la pantalla de opciones y ¡todo tuyo!



Battle Arena Toshinden 2

-Para jugar con Uranus y Master:

En la pantalla de presentación, en el momento en que las opciones se sitúen pulsa lo más rápido que puedas L1, L2, TRIÁNGULO, R1, R2 y CUADRADO. Si ha funcionado oirás un pequeño sonido y el cursor se volverá azul.

-Para jugar con Vermillon y Sho:

Igual que antes en la pantalla de presentación pulsa deprisa CUADRADO, R2, R1, TRIÁNGULO, L2 y L1. Sonará el mismo ruido y el cursor se volverá rojo. Insiste en los dos casos. El truco os parecerá casi imposible pero funciona.



Black Dawn

- Dos jugadores:
Para acceder a esta opción y compartir la diversión que ofrece este juego con algún amigo, sólo tienes que acceder a la pantalla del menú principal y pulsar SELECT + R2 en ambos pads. Si escuchas un sonido entra en el menú de opciones, vuelve al principal y observa cómo ha aparecido la nueva opción.
- Más trucos:
Entra en esta nueva opción y pausa el juego. Pulsa SELECT, L2, SELECT, R2 y utiliza la combinación que mejor te convenga.
- Máximo escudo y gasolina:
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
- Armas:
L1, L2, R1, R2.
- Misión completa:
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
- Llamada a Wingman:
CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO.



Blam Machinehead!

-Energía infinita:
Simplemente tienes que pulsar todo esto en la pantalla de "Press Start": CÍRCULO, L1, L1, L1, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, L1, L1, L1, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, L1. Ya sé que parece un juego de letras más que un truco, pero te aconsejamos que lo pongas en marcha cuanto antes.
-Munición infinita:
Pulsa CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, L1,CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, L1, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, L1, L1, L1 en la pantalla del título. Tan simple como efectivo, no lo dudes.
-Selección de nivel:
Presiona L1, CÍRCULO, L1, L1, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO en la misma pantalla que antes, o sea la del título. Después, pulsa R1 o R2 (sin soltar el botón de CÍRCULO del código anterior) para seleccionar el nivel. Los nombres de los distintos niveles aparecerán en la parte derecha de la pantalla. Utiliza el botón R1 para que aparezca el siguiente stage. ¡Mucha suerte!



Broken Helix

- Armas y escudo:
Desde luego este es uno de esos trucos que te garantizan casi al 100% un éxito total porque te proporciona más poder de destrucción y, al mismo tiempo, mayor resistencia. Para ponerlo en marcha pausa el juego y pulsa TRIÁNGULO. En la pantalla siguiente ilumina las palabras "Help Text" y pulsa L1 + R2, CÍRCULO + X. "Despausa" y disfruta de tus recién adquiridas ventajas.
- Más vida:
Del mismo modo que antes, ilumina las palabras "Help Text" y en esta ocasión pulsa L1 + R2, TRIÁNGULO + X. A continuación vuelve al juego y contarás con esta nueva ventaja. Si se te gastan no te preocupes, podrás repetir estos dos trucos tantas veces como quieras.

Bubsy 3D

- Passwords:
Código: XLVLCHTMSB
Con este código tendrás todos los niveles al alcance de tu mano al mismo tiempo.
Código: XBNSCHTMMM
Con este otro accederás directamente a las fases de bonus, sin pasar por apuros.
Código: XMUCHOLIFE
99 vidas por la cara, ¡no te quejarás!
Código: XTOOROCHER
Todos los Rockets.
Código: XALLDBURGCR
Todos los controles de trucos.
Código: XDBUGLOCNC
Coordinadas.



Bust a move 2.

-Muchos más créditos:
En la pantalla del título, selecciona "options" y pulsa:
IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA y ABAJO.
En la esquina superior derecha aparecerá un contador de tiempo con 30 segundos.
Ilumina la opción credits y pulsa X tantas veces como puedas en ese tiempo. Al principio los créditos crecerán rápidamente pero luego será más costoso conseguirlos. Si eres rápido, podrás hacerte hasta con 30 jugosos créditos.
-Nuevas fases:
El código que te permite jugar nuevos niveles dentro del juego es:
R1, ARRIBA, L2, ABAJO en la Pantalla con "Game Start", "Time Attack", y "Options".
Entra entonces al Modo Puzzle.
- Escoger los personajes en el modo puzzle:
Entra en la opción Puzzle y en la pantalla en la que eliges entre A y B pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, y L1+L2+R1+R2 simultáneamente. Cuando los personajes aparezcan sólo tendrás que mover de izquierda a derecha para seleccionar el que más te guste y disfrutar de lo lindo.



Buster Brothers Collection

- Seleccionar fase:
Al seleccionar el juego elige B.Buddies, entonces selecciona "Game Start" en la siguiente pantalla. En la pantalla de "Select Game" elige el modo normal y mantén presionado ABAJO y después X (mientras sigues pulsando ABAJO). Después de elegir a tu personaje tendrás una sorpresita.
- Modo experto:
Para los auténticos fieras recomendamos que después de seleccionar el juego normal, mantengan presionado el botón X en los 2 pads

Burning Road.

- Modo espejo:
Para multiplicar por dos todos los circuitos de este juego sólo tienes que seguir al pie de la letra nuestras indicaciones. Comienza una carrera en modo práctica. Nada más ponerte en marcha da media vuleta y no hagas caso a la palabra "Reverse" que verás en tu pantalla. Al poco tiempo se unirán a tu aventura otros competidores. Puede ser muy divertido.



C

Casper: The Movie

- Se un auténtico fantasma:
Dirígete a la esquina superior izquierda de cualquier habitación. Manten pulsadas:
ARRIBA+IZQUIERDA+L1+R1+START.
Si lo has hecho correctamente, el juego se pausará. Repite entonces ARRIBA+IZQUIERDA y L1. Mientras mantienes pulsado R1 y START presiona (ABAJO+DERECHA) y entonces TRIÁNGULO. El juego se

"despausará" y podrás ahora flotar sobre los muros presionando R1. El botón L1 te traerá de vuelta.
-Habitación secreta:
En el nivel 1, vete a lo alto de las escaleras y gira a la izquierda. Usa R1 para atravesar los muros y desciende. Aprovecha para coger objetos (hay más habitaciones secretas y ahora ya sabes lo que puedes hacer para encontrarlas).

College Slam

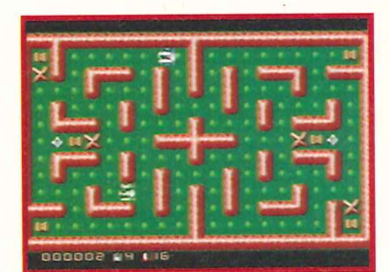
-Nuevos equipos:
Cuando creías que conocías todos los equipos que te ofrece el juego, llegamos nosotros y te abrimos los ojos. Pulsa IZQUIERDA, ARRIBA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA y TRIÁNGULO en la pantalla del título.

Command & Conquer

- Nuevos niveles:
Para tener un brillante "Covert Operations" y contar por lo menos con siete nuevos niveles puedes introducir como código COVERTOPS en los discos NOD o GDI.
- Pantalla completa:
Presiona R1 + R2 + L1 + L2 + CÍRCULO + CUADRADO en la pantalla "Start a new game" o introduce este código en la pantalla de passwords.

Contra: Legacy of War.

- Todos los trucos:
Este es uno de esos momentos que todos los poseedores de un juego desearían que llegara: ver todos los trucos al mismo tiempo. No te creas que son inútiles, a más de uno seguro que le dejan con la boca abierta. Todos se introducen en la pantalla del menú principal y sus resultados son variados. ¡No te los pierdas!
- Armas: Pulsa L2, R2, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA.
- Continuaciones infinitas: Pulsa L2, R1 L1, R1, IZQ., DCHA., DCHA., IZQ. (aunque veas que tus continuaciones bajan no te preocupes).
- Elegir el nivel: L2, R1, L1, R2, IZQ. DCHA., CIRCULO, CUADRADO, R2, L2.
- Sound Test: R2, R1, L1, L2, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.
- Puntos de vida: L2, R1, L1, R2, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.
- Escenas de vídeo: L2, L1, R1, R2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DERECHA.
- Bamboo: R2, R1, DERECHA, IZQUIERDA, L1, L2.
Gyruss: L2, L1, IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2 (otro juego).

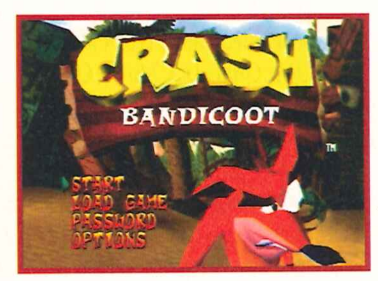


Coolboarders

- Voz del comentarista:
¿A qué no es lo mismo ver un partido de fútbol con o sin locutor? Aún cuando no estemos muy de acuerdo con sus comentarios preferimos soportarlo a tener que bajar el volumen. Normalmente los comentaristas deportivos son los que más "caldean" el ambiente y eso ocurre también en este juego deportivo. Si este comentarista te parece un poco soso prueba a cambiarle el tono de voz pulsando SELECT en la pantalla de opciones hasta que oigas un sonido algo peculiar.

Crash Bandicoot

- Un password muy especial:
Ve a la pantalla de password e introduce el que ves aquí al lado. No es uno más, este sencillo código te abrirá todos los caminos y te dará todas las gemas:
4X TRIÁNGULO, X, CUADRADO, 4X TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, 3X TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, X, X.
-Otros passwords:
6% completo: CÍRCULO-X-CUADRADO-TRIÁNGULO-CÍRCULO-CUADRADO-CUADRADO-TRIÁNGULO
11% completo: CUADRADO-CUADRADO-X-CUADRADO-CUADRADO-TRIANGULO-X-TRIÁNGULO
13% completo: X-CUADRADO-X-CIRCULO-X-CUADRADO-TRIÁNGULO-X
18% completo: CUADRADO-CUADRADO-TRIÁNGULO-X-CÍRCULO-CÍRCULO-X-TRIÁNGULO
22% completo: CÍRCULO-CUADRADO-CUADRADO-CÍRCULO-CÍRCULO-X-X-X



Criticom

- Passwords especiales:

Dayton:	sier	eter
Delara:	phan	king
Demoniac:	gone	worl
Exene:	sphe	wing
Gorm:	cham	marv
S.i.d.:	odth	batm
Sonork:	play	chro
Yenji:	spid	star



Croc

- Passwords dde nivel:
Nota: U= ARRIBA, L= IZQUIERDA, R=DERECHA, D=ABAJO.
1-1:'ULLLLDDULULURRU'
1-2 : ULLLLDDULURDRRU'
1-3:'RULULUURLRURLUD'
1-b1:'DLURLDRLRLRRDLL':
1-s1:is 'LURURUDRLDULULD'
1-4 :'ULDLLDDRLLRDRRU'
1-5:'RUDULUUULDURLUD'
1-6:'DLRRLDRDRURRDLL'
1-b2:'LDUURRDRLLURULD'
1-s2:'URLRULDRLDRDRRU'
2-1:'RDLDURUULLURLUD'
2-2:'DRULULRDRRRRDLL'
2-3:'LURDDRDRLDULULD'
2-b1:'ULDRULDRLLRDRRU'
2-s1:'RDDDURUULDUUDUD'
2-4 :'DRRLULRDRURULLL'
2-5:'LDUDDUDRDLUDRLD'
2-6:'ULLRDUDRDDRLURU'
2-b2:'RULDDDUUDLUUDUD'
2-s2:'DRULDULDURRURLL'
3-1:'LURDUDURDDUDLLD'
3-2:'ULDRDUURDLRLDRU'
3-3:'RUDDDDDUDDUUUUD'
3-b1:'DLRLDULDUURURLL'
3-s1:'LUDDULURDLUULDD'
3-4 :'URRRURURDDRLDUU'
3-5:'RDRDULDUDLUUURD'
3-6:'DRDLURLDURRURDL'
3-b2:'LULDDLURDDUDLDD'
3-s2:'URURURULDLRLDDU'
4-1:'RDUDULDDDDUUULD'
4-2:'DRLLURLUUURURUL'
4-3:'LDDDDDULLLRULUD'
4-b1:'UURRDDULLDULDDU'
4-s1:'RRRDDULDLLRUULL'
4-4 :'DDDLDDDURRUURUD'
4-5 :'LLLDUURLLDRDLUL'
4-6 :'UUURDDRLLLULDDR'
4-b2:'RLUDDULDLDRUULL'
4-s2:'DDLDDDDURUUURUU'
5-1:'LLDLURRLLLRULUR'
5-2:'UDRUULRLLDULDDL'
5-3:'RRRLURLDLLRUULR'
5-4:'DDDDULDURRUURUU'
5-b1:'LLLLDRRLLDRDLUR'

Crow 2: City of Angels

- Passwords:

Tast	TOXOOTTOOO
Plar	TXTTOCTCXO
Bost	XXXXTCXXXO
Tomb	TOTOCTTTOXO
Grave	XTXTCOOXOO
Club	TOTOOTXOCO
Tower	XXOXCCXTTO
Border	TXXXOCTCTO
Finale	XXXOCCXXTO

- Todas las imágenes:
También te ofrecemos la oportunidad de ver todas las imágenes de vídeo del juego. Para ello sólo tienes que acceder a la pantalla de passwords igual que antes e introducir este:
Imágenes TTOOOOOOTT

Crusader: No Remorse

- Energía y municiones:
Apartir de la pantalla del título accede a la opción de password. Ahora introduce como código "LOSR". En principio este password no será

aceptado pero no hagas caso. Comienza tu partida normalmente y pulsa CUADRADO + R1 si quieres tener armas o CÍRCULO + R1 para tener energía (sin pausar el juego). No se le pueden pedir más ventajas a cuatro simples letras.

Cyberia

-Acceso a todos los niveles:
Introduce como nombre NEMROSIM. Producirá los siguientes efectos :
1.- Podrás comenzar desde cualquier punto salvado anteriormente.
2.- Podrás jugar en el primer nivel de dificultad, en el modo arcade y en el puzzle.
3.- Podrás ver la 'noche prohibida' de este juego. No apto para menores de ...

-Créditos:
En la sección GENIUS introduce como password:
TNRUB SDC NOILLIB A
REEB OROPPAS KNIRD

Cybersled

- Las naves más deseadas:
Sí, esas que siempre acaban contigo y a las que nunca puedes acceder. Te ofrecemos con este truco subirte a ellas y no perder el ritmo del buen juego. Pulsa en la pantalla del título ARRIBA. IZQUIREDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, CÍRULO. Disfruta de las mejores máquinas.



D

Dark Forces:

- Códigos de nivel:
Nivel 4: 885BVHMCQ8
Nivel 5: !32ZNJQHT3
Nivel 6: GV8KF!G6KL
Nivel 7: 2X8MJ47R3X
Nivel 8: LMZRK4!R3D
Nivel 9: BR2WYK2CQJ
Nivel 10: 00GBNLJ4G0
Nivel 11: T2GDTJG5JT
Nivel 12: H2DCTKH40S
Nivel 13: PPYRQP58LD
Nivel 14: RT2W121V7J

- Menú de trucos:
Durante el juego pulsa IZQ., CÍRCULO, X, DERECHA., CÍRCULO, X, ABAJO, CÍRCULO, X. Si lo has hecho correctamente un nuevo menú aparecerá ante ti. No dudes en mejorar tus posibilidades.

- Todos los niveles:
En este juego pasar de nivel puede resultarte muy complicado pero nosotros te proponemos una solución a este problema. Con el password que ahora te ofrecemos tendrás todos los niveles al alcance de tu mano y sin más complicaciones.
P3NDLDQNY2.



Darklight Conflict

- Menú de trucos:
De todo, de todo. Nos desvivimos por daros los mejores trucos de los últimos juegos y este no nos podía faltar. Un Truco jugoso para hacer que te sea más sencillo llegar al final. Ve a la pantalla de Opciones y pulsa: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, L1, R1, CÍRCULO. Cuando vuelvas al menú principal existirá una nueva opción llamada "EXTRA". Podrás acceder a un menú de trucos donde, entre otras cosas, podrás seleccionar el nivel en el que quieres comenzar a jugar. ¡Buena suerte!

-Passwords:
A continuación os ofrecemos los últimos 10 códigos, esperamos que los disfrutes.
Misión 41: VWKTGXDMQ
Misión 42: VBKMJJMGJ
Misión 43: VGVLJDMGJ
Misión 44: MSQVCCLTM
Misión 45: SQDVQHDJH
Misión 46: HGTJWGDSC
Misión 47: HJPGLKVCK
Misión 48: DGGPTXVVB
Misión 49: XCWCSDMPD
Misión 50: SDQTBJVQP

Defcon 5

-Subjuego escondido:
Tienes que lograr llegar al nivel 6. Una vez que puedas acceder a la Habitación de Control, usa el terminal VOS para seleccionar 'Communications' y 'Local Communications'. Un mensaje te avisará que la opción se ha desactivado. Disfruta de una forma 'asteroidal'.

Descent

-Varios códigos:
Ponemos en tus manos los seis mejores trucos de este juego, esperando que les saques el máximo partido. Todos ellos debes introducirlos sin pausar el juego, es decir, en medio de la partida.

- Todas las llaves:
CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X.

- Turbo:
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.

- Acceso a todos los niveles:
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO.

- Mega Zowie Wowie:
TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO.

- Invulnerabilidad:
CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.

- 10 Vidas, acceso a todos los niveles y Mega Zowie Wowie:
TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X.



Descent II

- Todo lo que puedas pedir y más:
Pulsa el código que más te interese mientras estés jugando, pero nunca con el juego pausado.
Armas, energía y escudo: CUADRADO, TRIÁNGULO, O, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CUADARDO, O, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.
Todas las llaves: CUADARDO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, O, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CUADARDO, X.
Invencibilidad: TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, O, X, TRIÁNGULO, CUADARDO, X, TRIÁNGULO, X, O, TRIÁNGULO.
Capa: X, TRIÁNGULO, O, CUADARDO, O, TRIÁNGULO, CUADARDO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, O.
Escudo: TRIÁNGULO, X, O, CUADARDO, CUADARDO, X, O, TRIÁNGULO, CUADARDO, X, O, CUADRADO.
Wingnut: TRIÁNGULO, CUADRADO, O, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, O, CUADARDO, TRIÁNGULO, X, O.
Turbo: TRIÁNGULO, CUADARDO, O, X, CUADARDO, X, O, CUADARDO, TRIÁNGULO, O, X, X.
Vidas extra: TRIÁNGULO, X, CUADARDO, LO, TRIÁNGULO, X, CUADARDO, X, O, X, TRIÁNGULO, O.
Disparo lento y movimiento rápido de los Robots: TRIÁNGULO, X, CUADARDO, CUADARDO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADARDO, X, O, CUADARDO, TRIÁNGULO, O.
Colores: TRIÁNGULO, X, O, TRIÁNGULO, CUADRADO, O, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, O, X.
Modo Acid: CUADRADO, TRIÁNGULO, O, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, O, X.
Todas las llaves y niveles abiertos: TRIÁNGULO, CUADRADO, O, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, O.
Accesorios: CUADRADO, TRIÁNGULO, O, X, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, O, CUADRADO, CÍRCULO, X.
¡Hello Minnie!: X, O, X, O, X, O, X, O, X, O, X, O.

Destruction Derby

- Nuevos tramos:
Empieza por elegir el modo CHAMPIONSHIP. Como nombre pon REFLECT! Vete a la SINGLE RACE y te

darás cuenta que hay un tramo adicional. Empieza una carrera y salte de ella. Sólo puedes correr en el modo SINGLE RACE.

- Ver al equipo de programadores de REFLECTIONS:

Cuando el juego esté cargando, espera a la pantalla con el aviso sobre piratería. Presiona simultáneamente y mantén pulsadas L1, IZQUIERDA y CÍRCULO.

Destruction Derby 2

- Tres passwords muy especiales:

Cada uno de estos códigos tiene una función muy especial. Uilízalos siempre que te apetezca y disfruta de lo lindo MACSrPOO: Con él podrás comenzar en cualquiera de estas tres rutas: Black Valley, Liberty City o Ultimate Destruction. Cuidado porque sin experiencia no lograrás nada en ellas. CREDITZ!: Este password te llevará directamente (sin pasar por la linea de salida) a los créditos del juego. ToNyPaRk: Este código también te permite el acceso a los créditos pero de una manera un tanto especial, observa y disfruta de todo.



Die Hard Trilogy

-Una nueva arma:

Lo primero que debes hacer es saltar hasta el juego Die Hard 2. Comienza a jugar y verás que aparece un helicóptero por la izquierda. Dispárale hasta que logres derribarlo y aparezca el mensaje "BERETTA" en la pantalla. Con este arma las cosas te resultarán bastante más sencillas.

Disruptor.

- Energía y munición:

Durante la partida pausa el juego y pulsa L1. Regresa al juego y vuelve a presionar L1, pero esta vez no lo sueltes hasta que no pulses X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, O, TRIÁNGULO, X.

Ahora pausa de nuevo y pulsa al mismo tiempo L1, L2, R1 y R2. Seguro que nunca hubieras creído que este sueño pudiera hacerse realidad.

- Como un fantasma:

A todos nos ha apetecido alguna vez poder pasar por las paredes como si fantasmas fuéramos, aunque pocas veces lo podremos hacer realidad. En este caso tus deseos son órdenes, y de la manera más sencilla. Durante el juego pulsa SELECT para acceder al mapa y con el L1 presionado pulsa TRIÁNGULO. Comenzarás a volar. Para quitarlo pulsa otra vez Select. Puedes repetir la operación tantas veces como te se necesario.

- Passwords:

X = Cruz
O = Círculo
C = Cuadrado
T = Triángulo
Chemical Factory: C O X O T T X O C X C
Rooftops: X T C O C X T O T T T T
Jupiter Station: T X T C O O X O X T C C
Triton: X O T O C T X X C O O T
Mars: O X O T X X C O O X T X
Antarctica: C O X T T O C T X T C T
IO: O C O X T T X O X T X X
Reactor: C X O O T X X C O T O O
Orbiting Habitat: C O X X C X T O C O T C
Dream: T T X X O O T T T C C O
Prison: O C T O X O C T X X O C
Fortress: T T X C T T O X O C X O.
- Munición: X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIANGUO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X.
- Energía: TRIÁNGULO, X, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO.



Doom

- Passwords :

Estos no son unos códigos normales, porque con ellos podrás acceder a varios niveles secretos. Military Base : 6LC!2FYTHK
Fortress of Mistery :VZH96K4YMP
The Marshes :NM3BJ67SZ1
The Mansion :8R!3WDDGDB
Club Doom :WWYZ8SSZSQ

Dragon Ball Z, Ultimate Battle 22

-Son Gokuh y Gogeta:

Debes presionar en la pantalla de presentación (antes de la intro): ARRIBA +L2, ABAJO + CUADRADO, IZQ. + L1, DCHA + R1.

- Nuevos personajes:

En la pantalla del título, pulsa ARRIBA, TRIÁNGULO, ABAJO, X, IZQUIERDA, L1, DERECHA, R1. Si todo ha salido bien, oirás un sonido. Y entonces verás aparecer unos cuantos personajes nuevos de entre los que podrás elegir tu luchador.

Dragon Ball GT: Final Bout

- Seis luchadores extra:

Tener 10 personajes para elegir no está mal del todo pero no podemos compararlo con tener 16 a nuestra disposición. Para hacer este sueño realidad ve a la pantalla del título y pulsa DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA. Oirás un sonido confirmando tu truco. Ahora pulsa Start y en la pantalla de selección de personaje te encontrarás la sorpresa. Genial ¿Verdad?

Dynasty Warriors

- Jugar con Sun Shang Xiang:

Todo juego de lucha que se precie debe tener personajes ocultos que aumenten la diversión y variedad, y este no podía ser menos. Ve a la pantalla del título e ilumina la opción "1P Battle". Ahora pulsa IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, TRIÁNGULO, CUADRADO, L1, R1. Después ve a la pantalla de selección de personaje y observarás como un nuevo luchador se ha unido al anterior grupo. Disfruta de este cambio.

E

ESPN Extreme Games

- Nadie a la vista:

Dirígete a la habitación de equipamiento y selecciona TV #1. Corre a través de cada opción de equipamiento, usando la X para desactivarla.

Ahora será imposible perder ninguna carrera porque no tendrás a nadie con quién enfrentarte. Y lo que es más importante: ganarás dinero a marchas forzadas.

Increíble pero cierto.



Excalibur 2555 AD

-Lo mejor de lo mejor:

Para continuar con nuestras buenas costumbres vamos a darte los mejores trucos de este juego esperando que le saques el máximo partido. Pausa en cualquier momento el juego y pulsa:

- Para pasar de nivel:

CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

- Para activar el escudo:

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO.

- Para activar el poder de la espada:

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO.

Como verás no te mentíamos, son tres buenos trucos.

- Passwords:

Ya, nos imaginamos que después de los trucos los códigos os parecen un poco inútiles pero seguro que alguno de vosotros prefiere tener bien a mano los passwords por si hubiera algún problema.

Level 2: TCXOOT
Level 3: OCXOOT
Level 4: CXTTXO
Level 5: OXOTCX
Level 6: XOTCOO
Level 7: CCOOXT
Level 8: OXCTTC
Level 9: TXTOCT
Level 10: TOOCTX
Level 11: XCCXTC
Level 12: OTXOCO
Level 13: CTOXXX.

F

F- 1

- Modo Spanish:

¿En qué consiste? Este modo introduce la novedad de comentarios en español como "Hasta la vista, Baby".

Para poner el truco en marcha debes pulsar TRIÁNGULO, O, DERECHA, O, TRIÁNGULO, O, DERECHA, O en la pantalla de "Race Qualify" mientras mantienes presionado Select.

Te advertimos desde ahora que este truco te puede poner en apuros ya que debes ser muy rápido y no es nada sencillo de realizar.

- Diferentes modos:

Para activar los modos siguientes, dirígete a la pantalla final antes de una carrera, la pantalla 'Race Qualify'. Mientras tienes pulsada SELECT, presiona las siguientes teclas tan rápido como puedas.

Modo BUGGY: DERECHA, ARRIBA, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Modo 'BICI': ABAJO, ARRIBA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO.

Modo 'INCOHERENTE' : IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO.

Modo 'LAVA': CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO, X.

Circuito extra : IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA.



Fade to Black

-Passwords:

Nivel 1: CUADRADO-O-TRIÁNGULO-X-O-CUADRADO

Nivel : TRIÁNGULO-O-X-O-CUADRADO-X

Nivel 3: X-O-X-O-TRIÁNGULO-X

Nivel 4: X-CUADRADO-TRIÁNGULO-O-O-TRIÁNGULO

Nivel 5: CUADRADO-CUADRADO-TRIÁNGULO-X-X-TRIÁNGULO

Nivel 6: TRIÁNGULO-X-X-X-X-O

Nivel 7: O-O-TRIÁNGULO-X-TRIÁNGULO

Nivel 8: CUADRADO-CUADRADO-X-TRIÁNGULO-CUADRADO-CUADRADO

Nivel 9: TRIÁNGULO-X-X-TRIÁNGULO-O-TRIÁNGULO

Nivel 10: X-TRIÁNGULO-CUADRADO-O-TRIÁNGULO-X

Nivel 11: O-CUADRADO-X-X-CUADRADO-X

Nivel 12: CUADRADO-TRIÁNGULO-X-CUADRADO-O-X

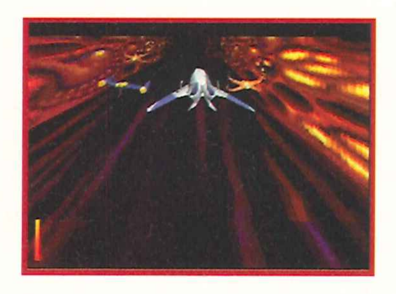
Nivel 13: X-X-O-TRIÁNGULO-O-TRIÁNGULO

- Un par de passwords:

Ve a la pantalla de passwords y pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, O, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Pulsa Start para aceptar el código y espera a que aparezcan las palabras "Invalid Code". Ignora esto y sal de la pantalla. Vuelve e introduce cuaquiera de estos dos passwords:

Escudo ilimitado: CUADRADO, O, O, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

Invencibilidad: TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, O.



Fantastic Four

- Sin tener que pelear:

Podría decirse que este es un truco para la gente pacífica pero en realidad lo utilizarán los más holgazanes. Debéis comenzar a jugar normalmente y, cuando algún enemigo se ponga pesadito presionar R2 y sin soltarlo pulsar L2, L2, L2, L1, L2, L1, L1, L1. Recuerda que debe ser sin pausar y que lo puedes repetir tantas veces como quieras.

- Más opciones:

La pantalla de opciones de este juego oculta cuatro muy interesantes. Lo que debes hacer para optar a ellas es entrar en "Options" e iluminar las palabras "Training Mode". Ahora pulsa al mismo tiempo los cuatro botones superiores (L1, L2, R1, R2) y aparecerán las nuevas opciones:

Selección de nivel

Invencibilidad

Big Boys (1= Pequeñitos, 2=Normal, 3=Gigantes)

Freeplay

Felony 11-79.

- Coches extra:

Los trucos que ofrecemos suelen ser muy sencillos pero en este caso deberás cumplir requisitos. Para conseguir coches extras, debes satisfacer las siguientes condiciones:

PCS, GTI, DBL: Acaba la primera fase en 4 minutos.

VPR: Destroza más de un millón en la primera fase en los primeros 300 segundos.

ELS: Destroza más de 2.5 millones en la segunda fase en los primeros 270 segundos.

360: Destroza más de 2.5 millones en la segunda fase dentro del tiempo límite después de disparar a la cabina telefónica.

GTK: Conducir a 180 Km/hora en el segundo 'punto' de velocidad y aún así completar la misión.

F1: Acaba la primera misión sin dañar ningún objeto.

PLC: Acaba la segunda fase sin que haya destrucción.

TNK: Acaba la tercera fase sin que haya destrucción.

FIFA Soccer 96

-Los secretos del fútbol:

Cada jugador tiene sus secretos, sus tácticas especiales para sobresalir; en este caso es el cartucho el que nos asombra con novedades increíbles que le hacen único y excepcional. Para poner en marcha este truco comienza una partida y pausa. Ahora accede a la pantalla de opciones y pulsa todas las combinaciones que te apetezcan.

- Caminos invisibles: X 3 veces, TRIÁNGULO, CUADRADO 3 veces, TRIÁNGULO.

- Balle incurve: TRIÁNGULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, X, X.

Super fuerza: TRIÁNGULO, CUADRADO, 8 veces TRIÁNGULO.

- Super gol: 5 veces CUADRADO, 5 veces TRIÁNGULO.

- Super ataque: 5 veces CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

- Super defensa: 5 veces TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.

- Super-Shoot: CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO.

- Equipo estúpido: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

- Dream team: CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO.

- Uniformes: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.

Fecha estelar: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X.

- Colores distintos: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X.

- Batman y Robin: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

- Jugadores invisibles: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO.

- Modo Oktoberfest: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

FIFA'97

- EA Sports:

Los aficionados a este juego sabrán que dentro del CD se esconde el equipo de EA. Para jugar con ellos lo que debes hacer es entrar en el modo de juego Friendly. Después escoge EEUU y el equipo de New York. Ya está hecho. Sabrás que el truco ha salido bien cuando veas salir a tus jugadores de una puerta especial.

Final Doom

Todos estos trucos se introducen con el juego pausado. Si funcionan un mensaje aparecerá en la pantalla y verás sus resultados inmediatamente.

- Mapa completo del nivel:

Sólo tienes que pulsar TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO.

Siempre es mejor saber dónde estamos y hacia dónde vamos.

-Visualizar todos los enemigos en el mapa:

TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L2, R2, L2, R2, R1. ... y a quién nos vamos a encontrar por el camino.

-Ser invencible:

ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA,

L1, IZQUIERDA, CÍRCULO. Mejor que Super Man.

-Para tener todas las llaves y las armas:

X, TRIÁNGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA.

-Para tener Rayos-X:

Pulsa L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIÁNGULO, X, DERECHA. Ten cuidado no te vayas a tropezar con las paredes sin darte cuenta.

Froger

- Selección de nivel:

Pausa durante el juego y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, L1, R1, L1, CÍRCULO.

- vidas infinitas:

Pausa durante el juego y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

G

Galaxian 3

- ¡Cine gratis!:

Presiona L1, R2, R1, L2, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO cuando el logo Namco flote al comienzo del juego. Se oirá una explosión y comenzará un curioso test de gráficos. Además, al finalizar, podrás acceder a todas las películas del juego, incluyendo las secuencias finales.

- ¡Fantasmas!:

Dirígete a la pantalla de Opciones, selecciona la característica de 'Play Record'. Juega de forma normal y, cuando te maten, el programa te pedirá un nombre. Lo que debes hace ahora es ir a la opción 'Gunner Battle' y pulsar 2 veces la derecha para revelar la figura que representa a tu acción grabada. Cuando comiences un juego conecta tu pad en el puerto 2. Tu fantasma jugará como personaje 1.

Gex

-Selección de nivel :

Pulsa Select para acceder al menú de ítems. Ahora presiona R1 y sin soltarlo pulsa X, CUADRADO, X, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, CÍRCULO, CÍRCULO/ABAJO, y ABAJO.

-Todas las puertas abiertas:

Pulsa también R1, pero esta vez la combinación es CÍRCULO, START, DCHA, ARRIBA, CUADRADO, IZQ., IZQ., ARRIBA y START. Una explosión te dará acceso a todos los rincónes de este juego.

- Acceso al planeta X:

Tienes que ir a la fase de Frankie & Heli. Usa el teletransporte. Dirígete inmediatamente a la izquierda. Pasa 3 grandes bloques. Salta sobre el teletransporte y sobre el borde. Salta ahora a la izquierda tan alto como puedas. A mitad del salto mantén pulsado ARRIBA en el pad. Deberás golpear un bloque oculto. Súbete al bloque y podrás acceder a una habitación llena de 'bonus'. Colecciona todos los que puedas y... acceso al Planeta X.

- Un montón de códigos:

Para introducir los siguientes códigos, pausa el juego, pulsa R1 y manténlo así, sin soltar:

- Vidas Infinitas:

Pulsa ARRIBA, O, TRIÁNGULO, ABAJO, DCHA., CUADRADO, ABAJO.

- Bolas de Fuego:

Pulsa X, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, DCHA., DCHA.

- Bolas de hielo:

Presiona O, O, IZQ., ABAJO, O, ARRIBA, DCHA.

- Electricidad:

Pulsa DCHA., IZQ., DCHA., O, TRIÁNGULO, DCHA., O, ABAJO, DCHA.

- Velocidad:

Presiona ABAJO, START, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, START

- Super Salto:

Presiona X, O, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA.

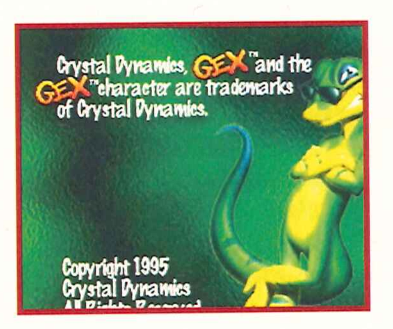
- Invulnerabilidad:

Presiona X, CUADRADO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA

- Passwords:

Para introducir los siguientes códigos, vete a la pantalla de Passwords 1 y pulsa.

NIVELES DEL CEMENTERIO :
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP
NIVELES DE LA JUNGLA:
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP
NIVELES DE TOONVILLE:
RVTCSHGP
XVVBRHKP
NIVELES DE LAS TIERRAS DE FUNG FU:
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP
REZOPOLIS
GYVYRHKP



Goal Storm

- Cabezas de la Isla de Pascua :

En la pantalla de título, presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO. Al empezar la partida, tu jugadores tendrán una curiosa expresión en el rostro.

Gunners Heaven

- Miles de utilidades en un solo truco:

En la pantalla de presentación, donde aparecen las palabras "Push Start", presiona al mismo tiempo L1, R1, L2, R2 y SELECT. Luego en el código secreto escribe MA, pulsa Select y después cambialo por SV. Pulsa Start y ponte a jugar normalmente. Ahora, utilizando el segundo mando pulsa:

ARRIBA, para cargar las armas
ABAJO, para activar el modo VOICE
IZQ., para activar las armas.
DERECHA, para pasar de nivel.
TRIÁNGULO, para ser invencible.
CÍRCULO, para aumentar el número de bombas.
CUADRADO, para utilizar cualquier arma.
X, para aumentar tu puntería.

Como os decía, este truco vale por miles.



H

Hard Boiled

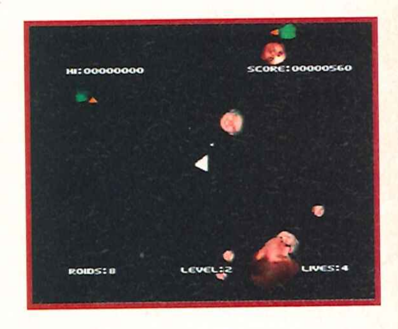
- Todas las misiones:

Lo primero que debes hacer para poder poner en marcha este truco es introducir una tarjeta de memoria en tu consola. Ahora toma buena nota de lo que te decimos. Enciende la consola y en la pantalla de carga (letras azules sobre fondo negro) pulsa ARRIBA + X + START. Después dirígete al menú de cargar y verás que puedes acceder a todas las misiones. De esta manera además tendrás acceso a todas las imágenes de video del juego y no te olvides de que la intro se ve mientras estés en el menú.

Hardcore 4X4

- Un poco de diversión extra:

Selecciona Time Trial y haz como si fueras a comenzar una carrera. Pon como nombre DUTCHMAN y vuelve a la pantalla del menú principal. Escoge la opción credits y comprobarás que has accedido a un juego "nuevo". Un poco de diversión como esta no viene nada mal.



Hercules

- Passwords:

Nunca viene mal tener una buena lista de códigos de nivel a tu lado mientras estás jugando por si surgiera algún tipo de problema y nosotros queremos ayudarte. Aquí tienes tus códigos:

Hero's Gauntlet:
Hydra/Medusa/Escudo/Medusa

Centaur's Forest:
Centauro/Cabeza de Hercules/Minotauro/Arquero.

Big Olive:
Centauro/Escudo/Hydra/Cabeza de Hercules

Hydra Canyon:
Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado

Medusa's Lair:
Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro
Cyclops Attacks: Yelmo/Pegaso/Cabeza de Hercules/Arquero
Titan Flight:
Soldado/Escudo/Escudo/Rayo
Passageways of eternal Toment:
Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso
Vortex Of Souls:
Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.
- Imágenes de vídeo:
Para acceder a todas las imágenes: de este CD solo tienes que introducir como password:
Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado.

Hexen

- Menú de trucos:
Para poner en marcha este truco ve a la pantalla de opciones y entra en Controller Setup Screen. Presiona R2 mientras pulsas DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO, X. Cuando escuches el sonido pertinente vuelve a la pantalla del título y verás que aparecen las palabras "Cheat Mode Activated". Ahora tendrás acceso al nuevo menú pausando el juego.

I

Impact Racing

- Introduce en la pantalla de passwords estos códigos para tener:
Invencibilidad: I.AM.IMMORTAL
Armamento infinito: LOADSOFSTUFF
Saltar de nivel: RABBITBADGER
Nivel final: ENDGAMELEVEL
Tramos de bonus extra: BONUS.LEVEL
Final especial: JOURNEYS.END
ALL.TOOLEDUP: Todas las armas
ENDGAMELEVEL: Acceder a todos los circuitos
BONUS.LEVEL: Todos las fases de bonus
RABBITBADGER: Selección de nivel
JOURNEYS.END: Sound Test



In the Hunt

- Selección de nivel :
Para utilizar el selector de nivel ve a la Pantalla de Títulos y con el cursor en START presiona DIAGONAL ARRIBA IZQUIERDA + CÍRCULO + SELECT. Las fases aparecerán en la parte superior de la pantalla. Sólo tienes que presionar DERECHA o IZQUIERDA para elegir una opción.
-Como continuar de un modo sencillo:
Si estás en el modo para un jugador, presiona START en el pad del jugador 2 justo antes de morir. De esta manera podrás controlar el submarino del jugador 2 y continuarás en el lugar en el que habías muerto.
- Para aumentar la velocidad:
Comienza a jugar normalmente y pulsa START para pausar el juego. Ahora debes pulsar Triángulo y L2 simultáneamente y sin soltarlos vuelves a pulsar start para quitar la pausa y soluccionado.



Incredible Hulk-Pantheon Saga

- Passwords:
Es de agradecer tener a mano los códigos de esos niveles a los que no puedes llegar de ninguna manera; pero no nos lo agradezcas, estamos aquí para eso.
Nivel 1: 10C80B7C7C
Nivel 2: 10C82E5E54
Nivel 3: 80D82E206E
Nivel 4: 00D02702BA

Independence Day

- Passwords del otro lado de la galaxia:
Con una lista de códigos como ésta no se te puede resistir este juego. Supongo que no hace falta comentar que estos trucos debes usarlos en la pantalla de Passwords.
NIVEL/FÁCIL/MEDIO/DURO
Washington: DBKHN/DBKMO/DBKQO
New York: GBKHW/GBKMX/GBKQX
París: LLSHW/LLSMX/LLSQX
Moscú: NL9HW/NL9MX/NL9QX
Tokyo: R39JD/R39NF/R39RF
Oahu: T59HW/T59MX/T59QX
Las Vegas: Z99HY/Z99MZ/Z99QZ
Nave Nodriza: 399HG/399MH/399QH
- Menú de trucos:
Introduce tu nombre como GOPOSTAL en la pantalla de Game Select. Al salir tendrás acceso a un menú de trucos. Introduce estos códigos para conseguir más ventajas todavía:
IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CÍRCULO , TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, ABAJO.

International Track & Field.

- Todo a la vista:
Este tipo de juegos siempre está repleto de señalizaciones y letreros que te impiden ver por completo "lo bien" que se está desarrollando la carrera. Para evitar este tipo de cosas nosotros te proponemos un truco.
Cuando empiece una competición pausa el juego y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + TRIÁNGULO. Después, sin soltarlos, pulsa ARRIBA y los carteles desaparecerán.
Para hacer que vuelvan a aparecer, sólo tienes que pulsar ABAJO en lugar de arriba y X en lugar de TRIÁNGULO. Así de fácil, así de divertido.
- Independence Day:
¡La guerra ha empezado ! Te has cargado un marcianito. ¡Bestia! Si es que no se puede hacer un lanzamiento de jabalina al máximo de fuerza y con ángulo de más de 60º. Inténtalo y disfruta de los resultados.
- King Kong II:
Marca una distancia de 11.11, 22.22 o 33.33 en el 'Shot Put' y admira la magnificencia de Godzilla.
- A más velocidad:
En este tipo de juegos es importantísimo, además de la habilidad manejando los mandos, la velocidad que puedan alcanzar los jugadores. Así que te ofrecemos la posibilidad de que tus jugadores corran más rápido que nadie con sólo apretar CUADRADO + CÍRCULO. Mejorarán tus resultados, seguro.

Iron and Blood.

- Personajes secretos:
Para poder acceder a estos cuatro luchadores escondidos debes situarte en la pantalla de selección de personajes y pulsar cada una de las combinaciones que te damos. Disfruta de sus habilidades.
- Lord of Chaos: ARRIBA, DIAGONAL ARRIBA/IZQUIERDA, IZQUIERDA, DIAGONAL ABAJO/IZQUIERDA, ABAJO Y TRIÁNGULO + X
- Minion of Chaos: Pulsa simultáneamente L1, L2, R1, R2, ARRIBA y X.
- Minion of Order: Pulsa IZQUIERDA. y CUADRADO, DERECHA. y CÍRCULO.
- Stradh: Pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA., R1, R2, L2, L1.



Ironman X-O Manowar

- Sorpresa:
Todo lo que le puedes pedirle a un truco está reunido en un solo password. Lo único que tienes que hacer es poner:
C04A770777777
7777777777777
También desde el modo dos jugadores podrás disfrutar de armas, vidas y escudo introduciendo este otro código:
C02A77X777777
7777777777777

J

Jet Rider

- Códigos:
Estos seis códigos sólo pueden ser activados si logras terminar todos los circuitos del nivel profesional. Una vez que realizada esta premisa podrás introducir estos trucos en la pantalla de Passwords permitidos. Aquí los tienes, que los disfrutes:

Agilidad: ABAJO, CÍRCULO, IZUIERDA, L1, IZQUIERDA, DERECHA, IZQ., DCHA.
Sin resistencia: CUADRADO, L1, TRIÁNGULO, DERECHA., L1, ABAJO, R2, TRIÁNGULO.
Puntuación doble: DERECHA, ARRIBA, CÍRCULO, L2, TRIÁNGULO, CÍRCULO, R1, R2.
Cámara especial: TRIÁNGULO, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, L1, L1, R1, R1.
Frenos aéreos: R1, R2, DCHA, L2, ARRIBA, CÍRCULO, ARRIBA, CÍRCULO.
Cohetes: TRIÁNGULO, ARRIBA, ARRIBA, L2, L2, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA.

- Todos los circuitos:

Ve al menú de opciones y pon la dificultad en "Amateur" y el "Trophy Presenter" en "Male". Vuelve a la pantalla del título pulsando X y presiona ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ. Para regresar al menú de opciones pulsa IZQ. y X. Vuelve a cambiar la dificultad a "Profesional" y el "Trophy Presenter" a "Rider's Choice". Vuelve a la pantalla del título (con el botón X de nuevo) y presiona ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. Si el truco funciona escucharás un sonido. Sabemos que es complicado, pero si lo haces correctamente tendrás tu recompensa en la elección de carrera.



Johnny Bazookatone

-Códigos:

Hotel: AFLEAPIT
Kitchen: TEASPOON
Hospital: SEDATION
Penthouse: VERUNICE
Invulnerabilidad: PILCHARD
Selección de nivel: KRISTIAN



Jumping Flash

- Selección de nivel:

No nos cansaremos de repetir las veces que sea necesario lo útil que es tener siempre cerca una buena tanda de trucos, como en este caso porque te ofrecemos nada más y nada menos que empezar a jugar en el nivel que tu elijas, sin más.
En la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, X, X, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., X, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.
Cambiará el color de las opciones. Ahora, con solo pulsar derecha las veces que necesites escogerás el nivel.

- Bonos Jumping:

Tú recibirás puntos extras por acabar un nivel sin disparar, acabar un nivel sin tener ningún daño y por conseguir todas las monedas de un nivel.
Hay también un rumor de puertas secretas en el mundo 2-2. Te aconsejamos que dispares a los muros.
- MOVER LAS NUBES
En la pantalla de Títulos presiona y deja pulsadas L1, L2, R1, R2 y presiona ARRIBA, las nubes aumentarán la velocidad. Nada importante, pero resulta gracioso.

- Super Jumping:

Cuando finalices el juego, vuelve a la pantalla de Títulos y muevete a través del Stage Select hasta que veas la palabra EXTRA. Recomienza el juego. Trata de saltar. Serás capaz de dar saltos increibles.



Jumping Flash 2

- Modo Super:

Termina un juego y sálvalo en la tarjeta de memoria. Ve a la pantalla del comienzo y carga los datos. Ilumina la opción 'Game Start' y presiona IZQUIERDA en el pad de dirección. Aparecerá una nueva opción denominada Super. Los niveles son los mismos pero podrás saltar hasta 6 veces más.

K

The King of Fighters 95

-Jugar con los jefes:

Antes de decir "Yes" en la pantalla de selección de personajes, presiona Start y, sin soltar, pulsa ABAJO + TRIÁNGULO, IZQ. + X, DCHA. + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO. Y prepárate para disfrutar con los mejores luchadores del mundo.

-Por triplicado:

Sería algo así como encontrarte con tres hermanos gemelos. Para hacerte con tres personajes al mismo tiempo pulsa, en la misma pantalla de antes, ARRIBA + CÍRCULO, DCHA. + CUADRADO, IZQ. + X, ABAJO + TRIÁNGULO.

Krazy Ivan

- Seleccionar fase:

Comienza el juego eligiendo la opción 'Start Game' en la pantalla de Títulos. Cuando la pantalla azul aparezca con la misión rusa presiona DERECHA para moverte a la misión japonesa. Antes de que aparezca la información en pantalla mantén presionadas X y ABAJO-IZQUIERDA. Para elegir una dirígete al punto del globo en el que quieras jugar. Mira a las ciudades cuando pasen por el globo y serás poco a poco capaz de empezar la misión que tú elijas. Después de elegirla verás los objetivos. El resto lo dejamos en tus manos.



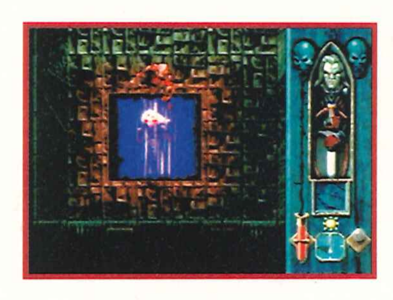
L

Legacy of Kain

- Recuperar tu energía:

Para hacerte invencible en este juego debes pulsar correctamente los botones que indicamos a continuación y no olvidarte de que lo puedes repetir cuantas veces quieras:

Blood Refill: ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, O, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA.



3-D Lemmings

- Selección de nivel:

Ve a la pantalla de passwords e introduce:
LAMPWICK
Pondrá "Password Correct". Ahora selecciona End utilizando el botón X y escoge el nivel de dificultad que deseas. Antes de escoger juego aparecerá una pantalla donde podrás elegir el nivel que prefieras. Para empezar en él sólo tienes que pulsar X.

- Códigos de nivel:

BLIMBING	FANAGALO
DRICKSIE	KURTOSIS
GREGATIM	WALLARCO
AVENTAIL	GAZOGENE
JINGBANG	DAILLAGE
BUNODONT	NAINSOOK
YAKIMONA	FUMITORY
CINGULUM	BESLAYER
ANABLEPS	QUINCUNX
TARLATAN	KAMACITE
GUMMOSIS	PRODNOSE
NGULTRUM	COTTABUS
BEDAGGLE	EPICALYX
HOMALOID	LALLYGAG
BILABIAL	CACOFOGO
METAVURT	SLOWBURN
PELLUCID	MAKIMONO
KHUSKHUS	DISPLODE
RACAHOUT	ORGULOUS
DUNCEDOM	CABOCEER
GEROPIGA	BONTEBOK
EMPYREAL	LANGLAUF
NANNYGAI	SARATOGA
QUINTAIN	MUSQUASH
ZOMBURUK	SKILLING
WOBEGONE	BINDIEYE
FRAXINUS	LINDWORM
CURLICUE	HANEPOOR
IDEMQUOD	BLANDISH
MALAGASY	CHORIAMB
GARGANEY	KAOLIANG
MAROCAIN	OBTEMPER
TASTEVIN	VELLOZIA

BORRACHIO
COOLAMON
FABURDEN
MIRLITON
BIMBASHI
PENSTOCK
BABIRUSA
JACKAROO
BANAUSIC
RECKLING
OPAPANAX
CAATINGA
SPRINGAL



Loaded

- 7 trucos en uno:
En la pantalla Options que sale durante el juego presiona los botones L1 y L2 y sin soltarlos prueba a pulsar estas combinaciones:
- Elección de nivel:
ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., TRIÁNGULO, O, X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, O.
- Saltar nivel: X, R1, TRIÁNGULO, R1, CUADRADO, O, R2, R2, CRUZ, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.
- Salud: DCHA., DCHA., IZQ., ABAJO, BAJO, ARRIBA, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
- Escudo: ABAJO, DERECHA, O, IZQUIERDA, DERECHA, O.
- Poder: DERECHA., ABAJO, DERECHA., TRIÁNGULO.
- Vidas: IZQ., ABAJO, DERECHA, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, O.
- Bombas: R1, R2, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, O, R1, R2, O, O, CUADRADO.



Lomax in Lemmings Land

- Pasando niveles:
Lo primero que debes hacer para pasar las fases de la manera más rápida, es pausar el juego presionando ABAJO + START simultáneamente. Ahora, pulsa ARRIBA, pulsa TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO. Para elegir nivel pulsa L1 y SELECT y para pasar al nivel siguiente L1 y START.

Lone Soldier

Para activar estos trucos debes pausar el juego antes:
- Invencible:
ARRIBA, ABAJO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, IZQUIERDA, START.
- Selección de nivel:
ABAJO, IZQUIERDA, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ABAJO, DERECHA.
-Para poder utilizar todas las armas disponibles:
IZQUIERDA, ABAJO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ARRIBA, DERECHA.

Lost Vikings 2

- Códigos de nivel:
Nivel 3- 2NDS
Nivel 4- TRSH
Nivel 5- SW1M
Nivel 6- W0LF
Nivel 7- B4RT
Nivel 8- K4RN
Nivel 9- B0MB
Nivel 10- WZRD
Nivel 11- BLKS
Nivel 12- TLPT
Nivel 13- GYSR
Nivel 14- B3SV
Nivel 15- R3T0
Nivel 16 -DRNK
Nivel 17- Y0VR
Nivel 18- 0V4L
Nivel 19- T1N3
Nivel 20- D4RK
Nivel 21- H4RD
Nivel 22- HRDR
Nivel 23- L0ST
Nivel 24- 0B0Y
Nivel 25- H0M3
Nivel 26- SHCK
Nivel 27- TNNL
Nivel 28- H3LL
Nivel 29- 4RGH
Nivel 30- B4RD
Nivel 31- D4DY



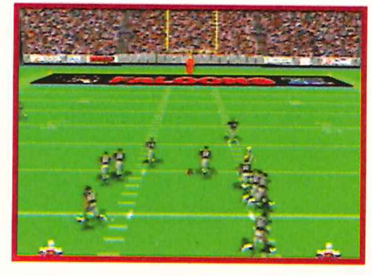
M

Machine Hunter

- Menú de trucos:
Ve a la pantalla del menú principal selecciona "Enter Password": ???HOST??? y presiona START. Al volver al menú principal verás la opción 'Cheats'.
- Munición ilimitada:
En la pantalla del menú principal pulsa CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, L1, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, L1, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, L1, L1, L1, L1. Ya no tienes que cortarte a la hora de disparar tus armas.
- Energía infinita:
Pulsa en la misma pantalla que antes CÍRCULO, L1, L1, L1, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, L1, L1, L1, L1, CÍRCULO, CÍRCULO, L1.
-Passwords:
Nivel 1.2 SQDZF05TJJ
Nivel 1.3 HYM7GODECM
Nivel 1.4 EPPGHOXWDQ
Nivel 2.1 154FHOD5BF
Nivel 2.2 E94FHOLLKJ
Nivel 2.3 MHLFHODTCM
Nivel 2.4 ALLFHOXGPU
Nivel 2.5 BDNJHOLLPU
Nivel 3.1 5SBGHOXIKJ
Nivel 3.2 E9GGHOJIQH
Nivel 3.3 9FOJGOLZID
Nivel 3.4 SKAGHO9P4O
Nivel 4.1 JJOBNN9FCM
Nivel 4.2 EYMJHOP7BF
Nivel 4.3 JQNFHOT7BF
Nivel 4.4 7G9DAOMOCE
Ultima secuencia: 6H9DAOQJ2F

Madden'97

- Equipos especiales:
Ve a la pantalla de opciones e introduce este código TIBURON
Luego ve a la pantalla de selección de personaje y verás los equipos de los 50, 60, 70, 80, el EA SPORTS y alguna que otra sorpresa más.



Madden NFL 98

- Estadios y equipos ocultos:
En la opción "Front Office" elige "Create a Player". Usa alguno de los códigos que vienen más adelante y salva tu nombre. Cuando vuelvas a Modo "Exhibition" y a la pantalla "Vs" podrás seleccionar entre otros equipos y estadios.
- Lista de Equipos
Tiburon: Loin Cloth
EA Sports: Orrs Heroes
All Madden: Coach
All Time Leaders: Leaders.
All 1960's: Pac Attack
All 1970's: Steelcurtain
All 1980's: Gold Rush
NFC Pro Bowl: Aloha
AFC Pro Bowl: Luau
- Lista de estadios
Astrodome: Jetsons
Cleveland:Dawgpound
Oakland:Snake
Tampa Bay:Big Sumbrero
Orange Bowl:Dandaman
RFK:Olddc
Tiburon: Sharksfin
Wild West: Ghost Town

Magic Carpet.

-Varios trucos:
Primero necesitas pulsar la siguiente combinación en la pantalla de opciones:
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Ahora, y después de escoger el nivel en el que deseas empezar a jugar, pausa el juego para :
- Incrementar 'MANA':
CUADRADO
- Adquirir el libro entero de conjuros:
TRIÁNGULO
- Comenzar el mundo :
CÍRCULO
- ¡Menudo código!:
Pulsa en la pantalla de opciones TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Aparecerá una nueva opción que te permitirá acceder hasta el nivel 50 en el modo fácil y hasta el 75 en el modo normal. Pero esto no es todo. Mientras estés jugando pulsa CÍRCULO si quieres completar el nivel y Cuadrado o

TRIÁNGULO para tener más ventajas. Los trucos como este son los que dan la"salsa" a los juegos.



MDK

- *Todos las armas:*
Este truco seguro que encantará a todos los que estéis deseando ver algo más de acción en este juego. Pero no os preocupéis porque todos los códigos que vienen a continuación son para conseguir nuevas y más potentes armas. Con ellas es casi imposible que se os resista ningún enemigo. Pausad el juego y pulsad cualquiera de estos códigos que ahora os ofrecemos:
- *La bomba más interesante del mundo:*
ABAJO, DCHA., CÍRCULO, CÍRCULO, IZQ., IZQ., ARRIBA, CUADRADO, TRIÁNGULO.
- *Trueno:*
ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ., TRIÁNGULO, ARRIBA, DCHA., ABAJO.
- *Tornado:*
ABAJO, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, DCHA., ARRIBA, X.
- *Granada de mano:*
TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, L1, DCHA.
- *Mortero:*
IZQ. L1, TRIÁNGULO, CUADRADO, DCHA., CÍRCULO, IZQ., IZQ.
- *Granada cortante:*
ARRIBA, CUADRADO, L1, IZQ., CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
- *Pistola Super Chain:*
IZQ., L1, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO.

Mechwarrior 2

- *Los mejores passwords:*
Son aquellos que te ofrecen las mismas ventajas que un buen truco, pero sin necesidad de hacerte un nudo en los dedos para acceder a todas las opciones ocultas que suele tener el juego. Prueba con esta lista de password y te sorprenderás de las cosas que se pueden llegar a lograr de manera tan sencilla:
Cruise Throttle: #AXO/A4YYA
Elemental Chassis: T/XO/AZ-#*
Extra Heat Sinks: #XXO/A4-y+
Extra Variance: T#XO/-AX--
Heavy Mechs: #0XO/A--0/
Invencibilidad: ##XO/A--UZ
Jump Jets: #YXO/A-YOL
Armas: TOXO/AX.TU
Misiones abiertas: T-XO/AXA-=
Tarantula Chassis: #/XO/A4-LY
Overweight mechs: #0XO/A--0/
Misiones abiertas: T-XO/A--0/

Megaman X3

- *Acceso directo al décimo mundo:*
Las cosas que parecen más difíciles son las que al final resultan más sencillas. Simplemente hay que saber qué camino tomar o, mejor aún, encontrar algún atajo. Pues acabáis de dar con uno de los mayores atajos de este juego. Para acceder directamente al mundo 10 debéis ir a la pantalla de selección de modo y situar el cursor sobre la X del logo. Ahora debes pulsar ABAJO +CÍRCULO+ X.

Micromachines V3

- *9 vidas:*
Para tener más posibilidades de llegar al final del juego lo mejor es contar con muchas vidas. Para aumentar el número hasta 9 introduce como nombre CATLIVES en la opción de un jugador.
- *Todos los circuitos:*
Sí, sí, todos pueden estar al alcance de tu mano (y la de tus compañeros de diversión) si introduces como nombre GIMMEALL en el modo "Multi-Player".
- *De todo un poco:*
Todos estos códigos se introducen con el juego pausado. Tienen distintas consecuencias pero seguro que todas ellas te parecen geniales. No dejes de probarlos
- *Cambiar el coche por un objeto:*
ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ.
- *Objetos flotantes:*
TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.
- *CPU lentos:*
CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X.
- *Cámara:*
IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO.
- *Doble velocidad:*
CUADRADO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, X, X.
La lista de trucos de este CD parece no agotarse nunca, pero lo cierto es que cuantos más mejor, así que hemos pensado que quizá te interesen estos nuevos trucos. Todos los códigos pueden usarse en cualquier momento del juego con él pausado. Para desactivarlos, sólo necesitas volver a usar el código.
- *¡Menudo Saltito!:*
CUADRADO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO
- *Modo DEBUG:*
CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X.
Ahora puedes utilizar cualquiera de los siguientes trucos:
- *Carrera rápida:* SELECT + X
- *Mover cámara:* SELECT + dirección
- *Mirar a un coche diferente:*
SELECT + L1/R1
Mover la cámara (in/out):
SELECT + L2/R2
Coches "perezosos":
SELECT + CUADRADO
Puedes utilizar el primero de estos cinco para acabar cuanto antes los tres niveles de dificultad y así poder acceder al Avanzado sin complicaciones de ningún tipo.

Monster Trucks

- *Super vehículo:*
Esta combinación que te permitirá utilizar el mejor coche de todos. Ve a la pantalla del menú principal y pulsa L2, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, R2. Si el truco ha funcionado, elijas el coche que elijas será más rápido y recibirá menos daño que ningún otro.
- *¿Tres o cuatro?:*
Pues aunque sólo te vamos a dar tres códigos realmente son cuatro los trucos que se activan y la verdad, no es porque os los demos nosotros, pero son lo mejor de lo mejor. Apunta: ve a la pantalla del menú principal e introduce:
Tall Trucks: L1, R2, L2, R1 ARRIBA
Sin riesgo: IZQ., IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, L1, R2
Súper Grip: IZQ., L1, R2, R1, IZQ., R2, R2, R2.
Si introduces los tres te llevarás además otra gran sorpresa al comenzar una carrera.

Mortal Kombat Mithologies

-Buenos, buenos:
La verdad es que suponemos que todos esperáis trucos de este juego desesperadamente. Es realmente complicado y nosotros queremos ayudar todo lo que podamos. La mejor manera es con un buen truco como este porque con él podrás llegar al último nivel sin malgastar vidas ni tiempo o intentar llegar por tus propios medios sabiendo que las vidas no se te agotarán nunca. En la pantalla de passwords usa los siguientes códigos y disfruta de sus resultados:
GTTBHR - 1,000 Vidas
ZCHRRY - Ultimo nivel
- *Password final:*
Tienes que reconocer que éste no es precisamente un juego sencillo. Los apasionados del «Mortal Kombat» disfrutarán de lo lindo de él pero los más impacientes estarán deseando ver su final. Introduce el password que te damos a continuación y accederás directamente a la ultima fase: XJKNZT.

Mortal Kombat Trilogy

-Jugar con Chameleon:
Ilumina a Scorpion en la pantalla de selección de personajes y pulsa B+HK+HP+BK+R antes de que empiece el combate. Si lo has hecho correctamente podrás jugar con Chameleon y sacar el máximo partido a sus movimientos y habilidades.
- *Menú de configuración secreto:*
Ve a la pantalla de opciones e ilumina cualquiera de ellas. Pulsa L1+L2+R1+R2+ARRIBA. Accederás a una nueva pantalla con cinco opciones increíbles. Si activas la opción "1 Button Fatalities" comienza a jugar normalmente y cuando leas el mensaje "Finish Him/Her!" pulsa uno de estos botones y espera:

HP	Brutality
HK	Fatality 1
LK	Fatality 2

R2 Animality
R1 Friendship
LP Pit Fatality
L2 Babality

- Zona de combate:
Para poder seleccionar la zona de combate pulsa ARRIBA+START en la pantalla de selección de personaje iluminando a Sonya. Podrás elegir dónde quieres luchar.

- Menú secreto de opciones:
Más donde elegir, al final casi todos los trucos se reducen a esto. Y la verdad es que es lo más útil e interesante de esta sección ya que podéis sacarle más partido a los juegos del que en un principio creíais que tenía. Para poner en marcha este truco ve al menú de opciones y mantén presionados ARRIBA y los botones superiores hasta que la imagen tiemble. Aparecerá la opción secreta "?" que al ser seleccionada os dará un nuevo modo de jugar.

Motortoon Grand Prix 2

- Pantalla de trucos:
Vé al menú Goodies y notarás que sólo aparecen interrogantes. Para transformarlos en trucos debes pulsar primero L1, L2, R1, R2 y SELECT al mismo tiempo. Si lo has hecho bien en la esquina inferior derecha podrás leer 000f. Ahora sólo tienes que meter los siguientes códigos utilizando las combinaciones que te damos más abajo.
Caracteres extras: 4e43
Circuitos adicionales: 4154
Combat Motortoon Tank: 5443
Submarino x: 5358
Motortoon GP R: 4631
Combinaciones:
4=L1 + SELECT, 8=L2 + SELECT
1=R1 + SELECT, 2=R2 + SELECT
3= R1+R2 + SELECT, 5=L1+R1 + SELECT
6=L1+R2 + SELECT, e=L1+L2+R2 + SELECT
Cuando hayas terminado de introducir todos los códigos no olvides volver a pulsar los botones L1, L2, R1, R2 y SELECT al mismo tiempo de nuevo.

- Nuevos videos:
Cuando ya estés jugando ve a la pantalla de opciones e ilumina la opción Replay video. Pulsa R1 y X y observa los resultados. Recuerda ultilizar tu Memory Card.

-Dos nuevas opciones:
Ilumina en el menú principal la palabra Options y pulsa L1, L2, R1, R2 y X y tu posibilidad de opción aumentará desmesuradamente.



N

Namco Classics vol.1

- Nadie te ataca:
En el juego Galaga, espera a que todas las naves se pongan en su sitio. Luego, acaba (o inténtalo) con todas menos con las dos azules y amarillas que aparecen en el lado izquierdo de la pantalla. Una vez que sólo te queden esas dos naves, sal de su camino durante 14 o 15 minutos aproximadamente, hasta que se sitúen otra vez en su punto de partida (con mucha paciencia, eso sí) y entonces destrúyelas. La maniobra y la espera habrán merecido la pena, durante el resto de niveles ninguna nave te disparará.



Nanotek Warrior

- "Curveo" aleatorio
Pausa el juego en cualquier momento y presiona CÍRCULO, SELECT, IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ARRIBA, X. Un sonido te confirmará que el código es válido. El tubo se curvará aleatóriamente cuando el juego siga.

- Obstáculos aniquilables:
Pausa el juego igual que antes y presiona CUADRADO, CÍRCULO, R2, R2, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, X. Oirás el sonido típico.

- Armamento gratuito:
Usa X, CUADRADO, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, X como un password. Podrás acceder a una nave que tendrá 4 vidas y todas las armas en el nivel 1.

- Arma especial:
A veces la habilidad no es suficiente para solucionar todos los problemas. Un buen arma en el momento apropiado puede ser la solución, y más aún si contamos con ella desde el principio. Usa como password X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, X.

- Hiper-velocidad:
Comienza a jugar normalmente y cuando quieras pausa el juego. Ahora pulsa CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X. Si el truco ha funcionado escucharás un sonido y el juego se pondrá en marcha sin necesidad de pulsar de nuevo Start.

NBA in the Zone

- Equipos clásicos:
Si quieres revivir algunos de esos maravillosos partidos entre L.A. Lakers, Chicago Bulls y Boston Celtics no tienes más que seleccionar uno de estos tres equipos en la pantalla de selección y presionar TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO al mismo tiempo. Disfrútalo.

NBA in the Zone 2

- Equipo All Stars:
En la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa L1 + R2 + SELECT + START. Verás cómo merece la pena. Podrás disfrutar de todo un equipazo como All Stars cuando juegues en la opción "Exhibition Mode".

NBA JAM EXTREME

- Personajes secretos:
EQUIPO DE ACCLAIM
Weasel: DAN 2/1
Magic Air: SET 12/8
Seqoia: SDR 4/10
Pistol: WAN 6/10
Mark Shafer: XTL 5/2
Bab Davidson: RAD 10/18
Fumongous: GUN 1/11
Geoff Higgins: GCH 4/13
Air Dog: SAm 1/21
Ice Princess: MDK 12/24
EQUIPO DE CELEBRIDADES
Junior Seau: JR 6/1
Jonh Elway: WAY 9/30
Franck Thomas: BIG 12/6
Mav Albert: MRV 12/31
Newt Gingrich: New 8/12
Samoa: TVH 6/6
EQUIPO INVISIBLE
Who: WHO 1/1
Brained: BCS 1/7
Monkey Boy: PJP 11/2
Howie: BCE 7/10
Jim Jung: JKJ 12/13
Huh: CBR 6/25
EQUIPO RIGOLETO
Pirate Bill: SAL 2/2
Mr. Happy: MJT 3/22
Dufus The Clown: GRR 6/19
Three Feet Under: TOD 4/17
Mr. Unhappy: GEM 11/3
Ooohh: JLH 1/26

- Trucos de todo tipo:
Todos estos códigos debes introducirlos en la pantalla de "Tonight's Mach Up". Hazlo rápidamente, te costará al principio, pero luego... Sabrás que el truco está en marcha si ves salir alguna cara al realizarlo.
1) Extreme y Turbo infinitos: Pulsa el botón de turbo y sin soltarlo presiona ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO.
2) Porcentaje de tiro: Presiona los botones Extreme y Tiro.
3) Barras de turbo y extreme invisibles: Presiona el turbo y el Extreme y, sin soltarlo, pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO.
4) Estadística de rebotes al máximo: Pase, Pase, Extreme, Especial, Extreme, Turbo.
5) Jugar con un balón de voley: Pase, Pase, Turbo, Extreme, Turbo, Pase, Pase.
6) Jugar con un balón de fútbol: Pase, Pase, Turbo TURBO???, Extreme, Extreme, Extreme.
7) Máxima velocidad: Extreme (10 veces), Pase, Pase, Pase.

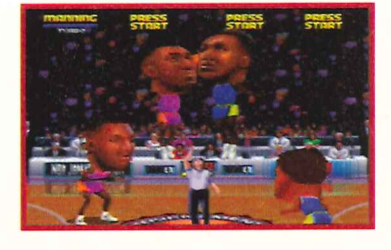


NBA JAM T.E.

- Un poco de todo:
Todos estos trucos debes realizarlos en la pantalla "Tonight's Mach-Up", antes de que aparezcan las palabras "Loading Game". No te descuides.
Cabezones: Presiona CUADRADO, X, CÍRCULO y TRIÁNGULO cinco veces.
Aún más grande: Pulsa CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO y X cinco veces.
Modo BABY: Pulsa y repite cinco veces CUADRADO y CÍRCULO.
Modo Huge: Presiona TRIÁNGULO y X y repite cinco veces.
Mejor tiro: Pulsa ABAJO, DCHA., DCHA., CÍRCULO, TRIÁNGULO, IZQ.
Mejor defensa: Presiona DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., ARRIBA, ABAJO.
Mejor tiro de tres: Pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA.
Manpower: Presiona DCHA., DCHA., IZQ., DCHA., X, X, DCHA.
Quick Hands: Pulsa IZQ, IZQ, IZQ, IZQ, CÍRCULO, DCHA.

-Un nuevo compañero de juego:
No podía faltar Kirby en esta nueva versión de «NBA T.E». Introduce CHR como iniciales y Diciembre 18 como fecha mientras mantienes pulsados L1 y R1 todo el tiempo. Presiona Start.

-Jugadores especiales:
Como en todas las ediciones anteriores, este juego está cargado de personajes secretos. Para acceder y jugar con ellos solo debes introducir sus iniciales y fecha con los botones L1 y R1 presionados. Esta es solo una muestra de todos los que hay
BILL CLINTON - BIL - Junio 3
FRESH PRINCE - FRS - Febrero 2
HILARY CLINTON - HIL- Noviembre 6
JOHN CARLTON - CAR Marzo 25
LARRY BIRD - LAR - Enero 15
MC ADAM - MCA - Abril 9
GORILLA - APE - Abril 2
SNAKE - SNK - Junio 15
BOO-BOO - THI - Noviembre 1
AIR DOG - AIR - Enero 21
THOMAS - FNK - Enero 8
MAGIC HAIR - STH - Diciembre 8



NBA Shoot Out

- Secuencias animadas:
En el descanso de un cuarto o en la mitad del juego pulsa y mantén presionados los botones L1, L2, R1 y R2. Verás amenizados estos cortos períodos con imágenes de vídeo.

NBA Shoot Out'97

- Nuevo menú de opciones:
En este tipo de juegos algunas veces apetecería cambiar las normas para hacer los partidos más largos, desactivar las faltas y cosas similares. No somos magos, pero como conocemos tus deseos a la perfección aquí tienes este truquito. Toma nota. Ve a la pantalla de opciones y pulsa los botones L1, X, X, L1, X, CUADRADO, R1, X, CUADRADO, R1, CÍRCULO. Después presiona y mantén presionados los botones ARRIBA, DCHA., TRIÁNGULO, CUADRADO. Aparecerá un nuevo menú llamado "Rules Game".

- Dificultad Super All-Star:
Los muy habilidosos seguro que más tarde o más temprano pensarán que necesitan más acción. Y nosostros estamos aquí para proporcionársela. Para acceder al modo más difícil de todo el juego ve a la pantalla de opciones e ilumina el nivel de dificultad. Ahora pulsa L1, R1, L2, R2 y podrás escoger este nivel Super All-Star.

Need for Speed

- Track de Las Vegas:
Selecciona Torneo y usa el siguiente password: TSYBNS. Presiona START. Cuando te muevas sobre de los circuitos de la pantalla "Race Location" tendrás una nueva carrera a la que acceder.
No te equivoques al introducir este código porque es imprescindible para que funcionen el resto de los trucos.

-Modo Rally:
Después de ejecutar el truco anterior, vete al Modo Torneo y selecciona "Time Trial", "Head to Head" o "Single Race". Presiona y deja pulsados L1 y R1 simultáneamente en cualquier circuito de la pantalla "Race Location" y el nombre cambiará a Rally.

-Warrior Car:
Después de introducir el primer truco, sal del Modo Torneo y vete a "Time Trial", "Head to Head" o "Single Race". En la Pantalla de selección de coche presiona y deja pulsadas L1, L2, R1, R2 simultáneamente. Aparecerá un nuevo coche con características sorprendentes.

-No-Mercy Mode:
En la pantalla de Tipo de Carrera, presiona L1 y R1 simultáneamente y "Head to Head" cambiará a "No Mercy". Previamente introduce el password del primer truco.

-Modo Arcade:
En la pantalla "Race Location", disminuye el número de vueltas y presiona L1 y R1 simultáneamente. Cambiará al modo Arcade. Debes usar previamente el primer truco.

- Código del arma:
Comienza un juego en el modo Head to Head. Elige un coche y el de tu oponente. Manten presionadas ARRIBA-IZQUIERDA en el pada de dirección, L1 CÍRCULO y CUADRADO. Continua con todos los botones pulsados hasta que llegues a la pantalla que pone 'Loading'. Cuando la carrera comience tendrás una pistola con la que te podrás cargar unos cuantos coches más.



Need for Speed II

- Unos cuantos códigos:
Todos los códigos que vienen a continuación deben usarse en la pantalla de passwords dentro de las opciones.
PISTAS
Monolithic Studios: SHOTME
Proving Bround: LDKMTD
Outback: GROWPG
Northen Country: HTYSBD
Pacific Spirit: WGVLOG
Mediterraneano: BRQQQG
COCHES
Ford Indigo: LILZIP
Pontiac Engine: POWRUP

- Códigos secretos:
Estos códigos transformarán tu vehículo de manera que no lo podrás casi ni reconocer. Si no te lo crees prueba tú mismo.
CITME = Coche a la vieja usanza.
VOVME = Volvo Wagoneer.
YJME = Jeep.
CRATME = Crate.
LCME = Deportivo.
BUSME = Bus.
BUGME = Volkswagon Bug.
ARMYME = Troop Carrier.
JEPME = Jeep Truck
LIMOME = Limo.
VANME = Van.
WAGOME = Covered wagon
QUATME = Gran American car.
OUTHME = Outhouse.
TRAMME = Coche tranvía.
SEMIME = Semi remolque.
BNZME = Mercedes Benz.
BEETME = Old Saab.
MAZME = Mazda Miata.
SNOWME = Quitanieves.
TREXME = T-rex.
LOGME = Tronco.

NFL Gameday

- Modos de juego extras
Vete a la pantalla de opciones y presiona SELECT. Pulsa SELECT de nuevo para acceder a la pantalla de passwords. Introduce el siguiente password:
* URNOTREDE: nivel de gran dificultad en modo un jugador.
* SKELETON: Juega con 2 nuevos equipos.
* PICK.CITY: incrementa las intercepciones.
* BIG.BOYS: Incrementa el tamaño de las espaldas.
* OFFENSE: Incrementa el nivel ofensivo.
* DEFENSE: Incrementa el nivel defensivo.
* STICKUM: Mejora la cobertura.

-Tres passwords muy especiales:
Para que jueguen REAPERS contra BONEHEADS: SKELETON
Para hacertelo más fácil: CANNON.ARM
Par observar a la cosola: URNOTREDE



NFL Quarterback Club'97

En la pantalla de selección de equipo pulsa las siguientes combinaciones según lo que quieras obtener a cambio
- Equipos Pro Bowl:
L1, L1, L1, TRIÁNGULO, L1, L1.
- Terreno de minas:
L1, L1, L1, R1, L1, L1.
- Balón resbaladizo:
L1, L1, L1, L2, L1, L1.
- No Fumbles:
L1, L1, L1, R2, L1, L1.
- Off Day:
L1, L1, TRIÁNGULO, R2, L1, TRIÁNGULO.
- Jugadores grandes:
L1, L1, R1, TRIÁNGULO, L1, R1.
- Jugadores pequeños:
L1, L1, R1, R1, L1, R1.
- 100 Yardas:
L1, L1, R1, R2, L1, R1.
- Súper velocidad:
L1, L1, L2, L2, L1, L2.
- Equipos especiales:
L1, L1, L2, R2, L1, L2.
- Súper equipo:
L1, L1, R2, TRIÁNGULO L1, R2.

NHL'97

- Cinco trucos sencillos, sencillos:
Durante el "faceoff" usa los siguientes códigos:
- Goles fáciles: L1, L2, L1, R1, R2.
- Ver 'Replay': L1, L2, L1, R1, CUADRADO.
- Disparos precisos: L1, L2, L1, R1, L2.
- Más tiros de penalty: L1, L2, L1, R1, R1.
- Más velocidad: L1, L2, L1, R1, X.
Los amantes de este deporte seguro que difrutarán más aún del juego con los trucos que acabamos de proponeros.

NHL Face Off

- Súperjugadores:
Cuando crees un nuevo jugador, deja pulsados los siguientes botones: L1, R1, L2, L1, simultáneamente y selecciona 40 en cada condición. Se oirá un sonido, y todos los atributos subirán hasta la cifra de 99. ¡ Vamos, que ni alimentándolos con las mejores natillas del mundo !
-Lo mejor de lo mejor:
Dentro de este juego se encuentran verdaderas joyas del deporte y su ayuda puede serte de gran utilidad. Entra en la pantalla "Create Player" e introduce los siguientes nombres:
Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander
Después introduce 1 como número de jugador, F como posición y 150 como peso. Pulsa TRIÁNGULO y entra en la pantalla "Sign Free Agents" para adquirir el jugador que acabas de crear. Este jugador tendrá la máxima puntuación en el ranking.



Nightmare Creatures

- Menudo susto:
Los amantes de las criaturas extrañas estarán encantados con este juego pero lo estarán más todavía con el truco que ahora os proponemos por que os permitirá jugar con una rata gigante como personaje en lugar de los dos habituales protagonistas. Pulsa IZQ., ARRIBA, X, CUADRADO, ABAJO, TRIÁNGULO, CUADRADO, ABAJO, en la pantalla de passwords. Os daréis cuenta al comenzar el juego que además de esto dispondréis de más ventajas que os harán la vida más sencilla. ¡A disfrutar se ha dicho!

Novastorm

- Casi como si te tocará la lotería:
Y como si de ésta se tratara debes jugar para ganar y en esta ocasión es sencillo. Juega hasta que logres poner tu nombre en lo alto del marcador (es más fácil de lo que parece). Introduce como nombre Twirly y ve a comprubar tus opciones. Verás un icono dorado que te conducirá a un selector de nivel.

Nuclear Strike

- Passwords:
Sabemos que no es precisamente lo que esperábais pero no esta mal tenerlos siempre a mano.
Nivel 2: CUTTROATHS
Nivel 3: COUTDOWN
Nivel 4: PLUTONIUM
Nievl 5: PUSAN
Nivel 6: ARMAGEDDON
- Secreto:
Si nos guardáis este secreto os daremos la clave para acceder a un nuevo nivel cargado de aventuras. El password es LIGHTNING
- Otros dos códigos:
Estos dos passwords tienen distintas funciones, pruébalos.
Delta Strike: WARRIOR
Más sencillo: EAGLEEYE

O

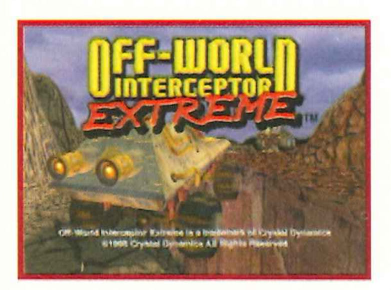
Oddworld: Abe's Oddysee

- Acceso a todos los niveles:
Como estamos al tanto de todos vuestros problemas hemos pensado que a lo mejor os hacía falta un truco. Ve a la pantalla del menú principal e ilumina la palabra "Options". Después presiona ABAJO, DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, DCHA., IZQ. mientras mantienes pulsado el botón R1.
- Imágenes:
No nos conformamos con llevarte al nivel que prefieras, también queremos que puedas disfrutar de las mejores imágenes del juego. Para ello sólo tienes que iluminar la palabra "Options" e, igual que antes, mientras pulsas R1 presionar ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, DCHA., IZQ., ARRIBA, DCHA.



Off-World Interceptor Extreme

- Más que si te hubiera tocado la quiniela:
Dinero y más dinero. Qué necesario es, sobre todo cuando necesitas equiparte a tope para ganar. Este truco te permitirá tener lo mejor de lo mejor con una sencilla combinación.
Ve a la pantalla de opciones y pulsa CUADRADO, X, CÍRCULO 6 veces y luego L1. Si has escuchado un sonido ponte a jugar y comprueba lo "rico que eres".



P

Pandemonium

- Unos códigos muy especiales:
Los passwords que te ofrecemos son muy pero que muy especiales. De hecho te sorprenderá lo que son capaces de hacer. Pruébalos pulsando Select en cualquier parte del juego.
TWISTEYE: Te permitirá hacer girar la imagen como si estuvieras bailando un Rock 'n' Roll. Pulsa L1+ L2 y, sin soltarlos, presiona DERECHA. o IZQUIERDA. Si lo quieres desactivar, presiona L1 + L2 y ABAJO.
THETHING: Presiona CÍRCULO al mismo tiempo que mantienes L2 para cambiar de forma cuando quieras. Para volver a la forma inicial, pulsa L2 + X.
VITAMINS: Las palabras "Life of the Party" aparecerán para confirmar el password. Te proporciona 31 vidas.
OTTOFIRE: Uno de los más fructíferos, sin duda. Tus disparos nunca se agotaran, ¡menudo alivio!
BODYSWAP: Te permitirá cambiar de personaje durante la partida.
HARDBODY: Este código hará de ti un personaje indestructible. Aprovecha las posibilidades que te brinda.
CORONARY: Algo más de vida no viene

mal a nadie. Con este simple código aumentarás tus posibilidades.
BORNFREE: Uno de los mejores. Te permitirá avanzar de nivel una vez siempre que lo desees. Imprescindible en una buena colección de trucos.
TOMMYBOY: Este password te dará prácticamente acceso directo a la pantalla de bonus, ¡un chollo, vamos!
CASHDASH: Podrás entrar en la pantalla de bonus después de concluir cada nivel: más juegos, doble diversión.
- Super password:
Este password, auque parece normalito, es para tenerlo muy en cuenta. Con él podrás abrir todos los niveles del juego: ALMABHOL

Parodius Deluxe Pack

-Para seleccionar nivel :
¿Quién no ha querido alguna vez saltarse una fase que nunca se acaba? Esta es la oportunidad: En la pantalla del título, pulsa CUADRADO (cinco veces), X (siete veces) y CÍRCULO (tres veces).

Porsche Challenge

Siempre esperáis de nosotros lo mismo: una gran lista de códigos que os solucionen la vida o, al menos, cambien en algún aspecto vuestro juego. Pues habéis tenido suerte, esta vez os lo podemos ofrecer.
Todos los trucos que vienen a acontinuación deben utilizarse en el menú principal:
- Nueva vista:
TRIÁNGULO + CUADRADO + CÍRCULO, L1, L2, R2, R1.
- Carrera loca:
ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA + SELECT.
- Tu coche salta:
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO.
- Todos los coches saltan:
ARRIBA, CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO.
- Voces altas:
ARRIBA, TRIÁNGULO, ARRIBA, TRIÁNGULO.
- Test del conductor:
DERECHA + CUADRADO, IZQUIERDA + SELECT + CÍRCULO.
- Supercoche:
SELECT + CUADRADO, SELECT + CÍRCULO, SELECT + CUADRADO + CÍRCULO.
- Nuevo menú de opciones:
Con el truco que te regalamos a continuación, vas a tener de golpe todas las de ganar en tus manos. Pulsa CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO en la pantalla del menú principal y verás lo que pasa. Más fácil no podemos ponértelo.
Uno de los mejores juegos del momento no podía quedarse sin una buena colección de trucos como esta que proponemos ahora. Todas estas combinaciones se introducen en la pantalla del menú principal de manera rápida. Todo tuyos.
- Continuaciones ilimitadas:
Pulsa L1 + L2, R1 + R2 + CUADRADO y no tendrás que preocuparte por que se te acaban las oportunidades.
- Acceso al modo espejo:
Presiona IZQ. + CÍRCULO, ABAJO + TRIÁNGULO, DCHA. + CUADRADO. Ya sabes que con este modo de juego la diversión se multiplica por dos.
- El final:
Pulsa CUADRADO, CÍRCULO, IZQ. + SELECT, DCHA. + SELECT.
- Poder construir tu propio prototipo:
Presiona esta vez IZQ. + CÍRCULO, DCHA. + CUADRADO, SELECT. Si eres un poco habilidoso podrás conducir tu propio coche.
- Coche invisible:
En este caso la combinación es CUADRADO + CÍRCULO, L2 + R2, CUADRADO + CÍRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CÍRCULO .
Imagínate lo que puede pasar...
- Mogollón de trucos:
Debes usarlos en la tabla de marcadores o bien cuando pones un nombre a una nueva sesión.
Stone: Coches pesados.
Feather: coches ligeros.
Foat: Baja gravedad.
Fat tires: Incrementa el tamaño de los neumáticos.
No wheels: Sin ruedas en tu coche.
Vet me: Gana la 'rookie season'.
il a pro: gana la 'veteran season'.
Weeoo: Todos los coches y todos los circuitos.
Originalidad, utilidad y comodidad en esta lista de trucos.

Project Overkill

-Una sombra:
Para pasar de ser enemigo visible y facilón a una mera sombra apenas perceptible, pulsa durante el juego (¡sin pausar!) TRIÁNGULO. Sin soltarlo, presiona CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO. Suelta el botón de TRIÁNGULO y ahora, mientras presionas X, pulsa TRIÁNGULO, TRIÁNGULO. Verás como aparece la palabra "Cheater!". Pero no te confíes, el truco no dura mucho aunque, eso sí, podrás repetirlo cuanto quieras.
-Velocidad:
Pulsa (sin pausar) ARRIBA. Y sin soltar, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO. Ahora presiona ABAJO mientras pulsas X, CUADRADO, CÍRCULO. La misma palabra aparecerá en la parte superior de la pantalla.



Puzzle Fighter 2

- Personajes ocultos:
Ve a la pantalla de selección de personaje e ilumina a Morrigan. Después pulsa SELECT y sigue estas instrucciones:
Akuma: Presiona tres veces ABAJO y tres veces IZQUIERDA. Luego, sin soltar select pulsa cualquier botón.
Dan: Tres veces IZQUIERDA y tres veces ABAJO. Luego, sin soltar select pulsa cualquier botón.
Devilot: Haz lo mismo que si estuvieras escogiendo a Dan pero presiona el botón justo a los 10 segundos.
Hsien-Ko's Paper Talisman: Mueve el cursor una vez a la derecha y pulsa cualquier botón.
Anita: Esta vez mueve el cursor dos veces a la derecha y sin soltar select pulsa cualquier botón.



R

Rage Racer

- Retrovisor:
No está permitido circular sin retrovisor, pero en ocasiones molesta más de lo que nos interesa su uso. Para estos casos te proponemos este truco. Comienza una carrera y pausa en cualquier momento. Ahora, mientras estés presionando el TRIÁNGULO, pulsa L1. Así de fácil es. Pero debemos ser buenos conductores, hay que hacer caso de las indicaciones así que lo que debéis hacer para poner de nuevo el espejito en su sitio es pausar de nuevo y presionar esta vez R1 en lugar de L1 mientras pulsas TRIÁNGULO.
- Nuevos tonos:
Una de las peculiaridades de este juego es la posibilidad de crear tu propio logo. Para aumentar el número de colores que puedes emplear sigue nuestras indicaciones. Escoge primero "Custome", depués "Design" y por último "Team Logo". Ahora situa el cursor en cualquier color y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT. Aparecerá, a la derecha tres cuadrados de colores. Dejando pulsado el R1 y moviendo en cursor Arriba o abajo obtendrás distintas tonalidades.
- Modo espejo:
Avanza hasta que veas la opción "Race Start" y sitúa el cursor sobre ese icono. De esta manera pulsa L1 + R1 + SELECT + START hasta el comienzo de la carrera. Comprobarás lo difícil que es leer de esta manera los carteles que encuentras por el camino.

Raging Skies

-Todos los puntos a tu alcance:
Para poder escoger entre todas las misiones que hay debes pulsar en la pantalla de selección de misión: ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, TRIÁNGULO.
- Los mejores aviones:
Si quieres participar desde el principio con los mejores aviones pulsa en la pantalla de selección de nave IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DCHA., SELECT.
- Avanzar de nivel:
Cuando no termine de motivarte la misión en la que estás, con pulsar SELECT podrás avanzar siempre y

cuando antes hayas presionado simultáneamente los botones L1, L2, R1, y R2 desde que escogiste el avión hasta que comienza el juego.
- 999 segundos:
Es el tiempo de que dispondrás para realizar una misión si presionas los botones CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, R2 igual que en el truco anterior.



Raiden Project

- Selección de misión:
Vete al Settings Menu. Métete en el menú de dificultad. Presiona y deja pulsadas R1, R2, L1, L2 y presiona START. ¿Dónde prefieres comenzar?
- 16 Créditos :
Usando el segundo pad, modifica tu límite de créditos a 9 y empieza el juego. Cuando la nave esté aterrizando, pulsa START en el primer controlador. Deja que la segunda nave ascienda. Comprueba ahora tus créditos. No hace falta que nos des las gracias.

Rainbow Island

- Códigos:
Aquí te presentamos unos códigos para el ya conocido por todos «Rainbow Island» que te permitirán disfrutar de varias ventajas.
BLRBJSBJ: Velocidad
RJSBJSBR: Arco iris dobles
SSSLLRRS: Arco iris rápidos
BJBJBJRS: Señalas a A
LJLSLBLS: Señalas a B
LBSJRLJL: Más de cinco islas
RRLLBBJS: Dinero en lugar de comida
RRRRSBSJ: Dinero + alargar aventura.
SRBJSLSB: 100 millones

Rally Cross.

-Códigos
Introduce cualquiera de estos códigos como nombre (respetando los espacios) y prepárate para disfrutar de lo lindo.
vet me = Acceso a veteranos.
Im a pro = Acceso pro.
weeoo = Acceso al modo suicida.
fat tires = Grandes neumáticos.
no wheels = Volante invisible.
wheels = Vehículos invisibles.
stone = Incremento de la gravedad.
feather = Baja gravedad.
float = Como volando
banzai = Sin colisiones.



Ray Tracers

- Tsumuji:
En un juego como este es muy importante contar con un buen coche y nosotros te lo ofrecemos. Selecciona el modo de juego "Time Attack" y elige a Tsumuji como tu oponente. Finaliza en primer lugar y podrás entonces seleccionar su coche. Ya sabemos que no es sencillo...

Rayman

-Dos maneras distintas de ver a Rayman:
Antes de que temine la intro presiona los botones R1 y R2 y no los sueltes hasta que ésta termine.
-Como una pequeña televisión:
Durante el juego pulsa START y mantén después presionado R2 mientras introduces CÍRCULO, CÍRCULO, FLECHA A LA IZQUIERDA., CÍRCULO, CÍRCULO. Ahora suelta R2 y en marcha. Verás un pequeño monitor que reproduce en escala reducida la misma partida que tú estés jugando.
-99 vidas:
Presiona START durante el juego y mantén pulsado R1, R2 y L2 mientras introduces CÍRCULO, FLECHA A LA DERECHA, CUADRADO, FLECHA A LA IZQUIERDA. y CÍRCULO. Suelta los botones R1, R2 y L2. Ahora ya no puedes quejarte.
-10 continuaciones:
Cuando te encuentres en la pantalla "Continue/Game Over" presiona ARRIBA, ABAJO, DERECHA e IZQUIERDA. Seguro que te ahorras muchos problemas.

-Fotografías:
Pausa el juego y pulsa R1 y R2. Verás cómo desaparece.



Raystorm

- Más continuaciones:
Para poder multiplicar tus continuaciones de juego hasta 9 debes pulsar SELECT lo más rápidamente que puedas en la pantalla del título. Cuado comiences la partida observarás que en la esquina superior izquierda aparece el número 8 en lugar del habitual 2 al lado de la palabra "Credits". No dudes en aprovechar esta sencilla oportunidad.

Rebel Assault 2

- Todos los niveles al alcance de tu mano:
Para llegar al final de este impresionante juego de la serie de La Guerra de las Galaxias tienes dos opciones. Por un lado jugar hasta cansarte y avanzar poco a poco hasta llegar al final. Por otro lado tienes la opción de seguir nuestro consejo e introducir estos passwords que, cada uno en un nivel de dificultad distinto, te permitirán comenzar en la fase que prefieras. Más facilidades no te podemos dar.
Fácil: X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO.
Medio: X, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.
Duro: X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO.

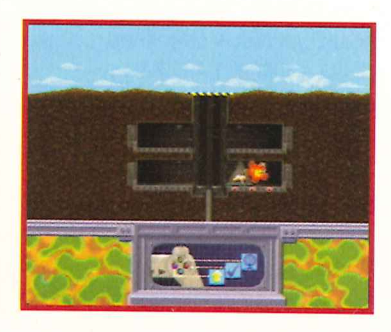


Resident Evil

- Cambio de ropa:
Completa el juego para rescatar a tus 'colegas' (Barry y Chris en el caso de Jill y Rebecca y Jill en el caso de Chris). Te mandarán a un 'lugar seguro' al comienzo del juego y tendrás una llave en posesión. Dirígete a la habitación que tiene un espejo de pared (primera planta de la mansión) y entra al servicio.
- Lanzacohetes:
Usa a Jill para completar el juego en menos de 3 horas y podrás comenzar el juego desde un nuevo punto con un lanzacohetes para ti solito. Además tendrás suficiente munición como para cargarte a cualquier enemigo de un solo cañonazo.
- Para los que no saben qué hacer:
Empieza el juego como Jill, entra en el comedor y vuelve al salón. Weskell te dirá que investigues los disparos y volverás al comedor. Dirígete a la puerta del salón y trata de pasar. Barry murmurará 'Lost your courage already? (¿Has perdido ya tu coraje?). Mira la mancha de sangre que está en el suelo. Comprueba el reloj del abuelo y estate listo para cuando te salte un zombie. Barry le disparará. Vuelve al salón y acepta la ganzúa antes de entrar a la habitación en la cual el zombie se está comiendo a Kenneth. El juego será ahora más fácil.

Return Fire

- Modo "Masoca":
Para aquellos que este juego ya no tiene sentido o que se terminan el juego con los ojos vendados, hemos descubierto este truco: Ve a la pantalla en que se selecciona el vehículo y mantén pulsadas L1 + L2 + R1 + R2. Los vehículos comenzarán a explotar hasta que sólo quede uno, no precisamente el mejor. Buena manera de meterse en líos.



Ridge Racer

-¿Cómo lo quieres ver?:
Este truco no es tan útil como aumentar la velocidad, o mejor las características de tu coche, pero lo que no nos podrás negar es que es la mar de curioso. Si pulsa los botones L1, L2, R1 y R2 al mismo tiempo que el mando direccional en la pantalla del título cambiará tu manera de ver las cosas.
PD: Tambien funciona con los modelos de coches y los circuitos.



Ridge Racer Revolution

-Bonus secretos:
Si durante el juego de Galaga al principio del juego no disparas a ninguna nave te ofrecerán unos bonus, eso sí, si descubres en qué consisten recuerda contárnoslo.
-Un nuevo modo de ver este juego:
Si mantienes pulsados los botones CUADRADO y CRUZ mientras se carga la carrera podrás probar una nueva visión del juego en la que cada vez que aparezcan las palabras "Spinning Point" saldrá un recuento de tus acrobacias. Todos los circuitos tienen tres puntos de estos distintos.
-Nueva vista:
Si quieres jugar de una manera peligrosa (sin retrovisor) lo que tienes que hacer es pausar el juego, pulsar y mantener TRIÁNGULO en la vista interior. Con el L activas el retrovisor y con el R lo desactivas. Parece una tontería pero prueba su resultado.



Rise 2 Resurrection

-Jugar con Vitriol:
Con la cantidad de luchadores que hay en este juego, parece imposible que te den la posibilidad de tener uno más, pero así es. En la pantalla de elección de personaje (mejor dicho, de máquinas) pulsa rápidamente DERECHA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO. Si lo haces correctamente podrás jugar con Vitriol y sacarle el máximo partido a su fuerza.



Robopit

-Selección de nivel:
Para tener acceso a todos los niveles de este divertido juego debes presionar L1+L2+R1+R2 y luego SELECT en la pantalla del menú principal.
En la esquina superior derecha aparecerás las palabras "Stage 00". Mueve luego el mando direccional a izquierda o derecha para seleccionar el que prefieras.



Robotron X

- ¿Por qué limitarnos a uno?:
Pues para romper la costumbre aquí tienes una gran variedad de trucos que se introducen todos con el juego en marcha. Escoge el tuyo y comprobarás las maravillas que se puede llegar a hacer con sólo pulsar tres o cuatro teclas de nada.
Flamethrower: ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, CÍRCULO.
Pulse Wave: ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, DERECHA, CUADRADO.
Speed Boost: IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, TRIÁNGULO.
Escudo: ABAJO, IZQUIERDA, CUADRADO, CÍRCULO.
2 Armas: ARRIBA, TRIÁNGULO, ARRIBA, TRIÁNGULO.
3 Armas: DCHA., DCHA., CUADRADO, X.
4 Armas: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, Círculo.

S

Samurai Shodown III: Blades of Blood

- Luchar como Zankuro:
Comienza un juego en el 'Vs Mode'. En la pantalla de selección de personajes mantén presionado START en el pad 1, entonces mueve el cursor sobre estos luchadores y en este orden: Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizmaru.
Continua con START pulsado y simultáneamente presiona X y CÍRCULO. Si lo haces correctamente Zankuro aparecerá como un personaje para que puedas seleccionarle.

Shadows Master

Ve directo a la primera habitación de Silvan 1. Destruye a los dos primeros aliens que te salen al paso y entra en la sala. Ahora deberás realizar unas cuantas combinaciones según la ventaja que quieras lograr:
- Invencibilidad:
Pulsa simultáneamente L1, L2, R1, R2 y luego X. Una luz azul confirmará el éxito del truco.
- Todas las armas:
Pulsa simultáneamente L1, L2, R1, R2 y luego O. Una luz roja confirmará el éxito del truco.
- Acceso a todos los niveles:
Pulsa simultáneamente L1, L2, R1, R2 y luego TRIÁNGULO. Una luz verde confirmará el éxito del truco.
Para tener acceso al menú de selección presiona start y sal de la partida. En el menú principal podrás seleccionar el nivel en el que quieres jugar.
No me digas, que estas ventajas te parecen pocas, ¿verdad?

Sim City 2000

- Muchos beneficios:
No se puede decir que este sea uno de los trucos más sencillos de realizar, pero desde luego es uno de los que más dinero te va a dar en tu vida.
Esto es lo que tienes que hacer.
Comienza una nueva partida y sitúa el cursor sobre el símbolo de "Budget" ($) y pulsa:
Con R1 presionado: X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Con L1 presionado: X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Con R2 presionado: X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.
Con L2 presionado: X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
Espera un poco y, si lo has hecho correctamente, serás el poseedor de una pequeña fortuna.



Skeleton Warriors

- Selección de nivel:
Selecciona el modo fácil y durante el juego pausa y pulsa TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQ., CÍRCULO, ARRIBA ABAJO. Vuelve al juego y presiona los botones SELECT y START al mismo tiempo para volver a la pantalla de presentación. Una vez aquí entra en el menú de opciones y observarás que hay una opción de selección de nivel.
- Heart Stones ilimitados:
Pausa en cualquier momento el juego y pulsa IZQ., ARRIBA, X, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Verás incrementado tu número de Heart Stones hasta 80, y aunque no te parezca una cifra muy alta, la cantidad no se agota nunca, incluso aumenta.
-Invulnerable:
Pausa en cualquier momento el juego y pulsa ABAJO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, X. Si lo has hecho correctamente, tendrás a tu disposición un super escudo protector a toda prueba. Y lo mejor es que te dura y te dura...

Slam'n'Jam'96

- Porcentaje de tiro:
Empieza un juego en cualquier modo. Después de la segunda pantalla de 'Scouting Report'. Mantén presionada L1 hasta que oigas un aviso. Cuando ocurra esto, presiona START para pausar el juego. Suelta L1. Presiona entonces START para despausar el juego.
Cada vez que efectúes un tiro, aparecerá el porcentaje.
-Cabezas grandes:
Ya nos hemos encontrado otras veces con curiosidades como ésta: hombres de pies pequeños y cabezas gigantes. Para hacerlo posible en este juego debes pulsar los botones L1 y R1 rápidamente antes y después de la pantalla "Scouting Report". Comienza a jugar y para ver los resultados del código pausa y quita la pausa unas cuantas veces. ¡Verás qué cabezones!

Slamscape.

- Códigos de nivel:

Uraniumania	XXXTOXCT
Repsycheir	COCCTOTT
Endlees Bummer	COCXTTCX
Viva los Vagrantes	OTXTXCCT

- Ver las imágenes de vídeo:
Utiliza estos passwords para ver la escena que prefieras.

Uraniumania	OOOTTTCT
Repsycheir	OOOXTXTC
Endlees Bummer	OOOCCTTX
Viva los Vagrantes	OOOXXXCC
Créditos	OOOCOXXT
Game Over 1	OOOOTOXO
Game Over 2	OOOTXXTO



Soviet Strike

- Passwords de nivel:
Nivel 1 - WORSTCASE
Nivel 2 - GRANDTHEFT
Nivel 3 - GROZNEY
Nivel 4 - CHERNOBYL
Nivel 5 - CIVILWAR
- Vidas infinitas:
Como ya sabemos que en ocasiones los códigos de cada nivel os resultan un poco "sosos" hemos preparado este otro para mejorar la oferta. Introduce en la pantalla de Passwords las letras ELVISLIVES y comienza en el primer nivel con vidas infinitas.



Space Jam

- Nuevas opciones:
Este truco es para aquellos que nunca se conforman con lo que se les da y piden más y más. Vale ya de pedir y tomad nota: en el menú de opciones pon el cursor en "Game Options" mientras que pulsas L1 + L2 + R1 + R2 y pulsas X.
Verás qué diferente te parece todo.

Speedster

- Cuatro opciones:
Te presentamos unos cuantos códigos que pueden hacer que tus ganas de jugar aumenten considerablemente. Usa los siguientes códigos en la pantalla de títulos:
- Recorrido oculto: X, ARRIBA, TRIÁNGULO, ABAJO, R1, L1.
- Coches: ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, X, CÍRCULO, CUADRADO.
- Recorrido inversos: IZQUIERDA, TRIÁNGULO, R1, CÍRCULO, L1, ABAJO.
- Súper Campeonato: DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, CÍRCULO, ARRIBA, X.
Aumentar el número de campeonatos y duplicar el de circuitos no está nada mal, tienes juego para rato.

Spider

- Códigos de nivel:
Laboratory:
Lab Floor: 1FMLC939GPR8F3BF7KT1.
Sinks: CHMLC939GPR8F3LWGTS3.
Lab Top: 86MLC939GPR8F3VFQ5S4.
70's Room: FW1MC939GPR8F3BF7KT1.
Factory.
Boxes: FW1MC939GPR8F336DTTS3.
Conveyors: BSRMC939GPR8F3VTKKT1.
Machine Room:
WDRQC939GPR8F3LM8S95.
Tubes: 8WV5L939GPR8F36DTTS3.
Mechanical Arm Boss:
8WV5L939GPR8F3G1QJB4.
City.
Down The Street:
9WV5L939GPR8F3LRT6S4.
Side Of Building:
6SXXS939GPR8F3LRT6S4.
Park: W9PNT839GPR8F3B9LVS3.
Under The Street:
N7KB3Y19GPR8F3V95HR5.
Along The Street:
N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3.
Museum.
Display Cases:
P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3.
Volcano: G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3.
Dinosaur Bones:
H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4.
Model City: J7KB3Y1GWPR8F31766D1.
Temple: K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4.
Museum Boss:
K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4.
Sewer.
The Wells: V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1.
Along The Sewer:
W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95.
Food Carton:
X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3.
Up The Well: Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1.
Ryan's World:
Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1.
Evil Lab.
Circuit Boards:
Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3.
Lab Top: R7KB3Y118H56T1WTY4R4.
Hard Drives: S7KB3Y118H56T1TCQSR3.
Brian's Folly: T7KB3Y118H56T1FNY4R4.
On the Ceiling:
T7KB3Y118H56T1TC4LD1.
Kip's Bonus: 68KB3Y118H56T151P6C4.
Brain Boss: 68KB3Y118H56T1TMVM35.
- Lo último:
Los impacientes seguro que prefieren ver el final sin tener que pasar por todos los niveles del juego. Lo único que debes hacer es introducir como password:
68KB3Y118H56T1TMVM35.
- Todas las armas:
Este truco puede librarte de muchos quebraderos de cabeza, ya que te ofrece la oportunidad de disponer de todas tus armas cuando más las necesites. Toma nota.
Comienza a jugar normalmente y pausa en cualquier momento el juego. Ahora pulsa TRIÁNGULO, X, X, X, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO.
- Casi invisible:
Con este truco ocurre lo contrario que con el anterior, ya que en lugar de ser considerado como una ventaja, puede complicarte un poco las cosas. Pausa el juego igual que antes y pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Ahora tu araña habrá desaparecido y en su lugar solo podrás ver una sombra cuando saltes. Ya te advertimos que era un truco para expertos.

Star Gladiator

- Jugar con BILSTEIN:
Dírígete al Modo Arcade y mientras mantienes pulsado SELECT ilumina a Gore. Entonces, sin soltar Select, presiona X, CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, y entonces X y CÍRCULO al mismo tiempo. ¡Un personaje como este es difícil de encontrar!
- Jugar con Kappah:
Para jugar con este personaje debes realizar primero el truco anterior y después pulsar, en la pantalla de selección de personaje, SELECT. Mueve el cursor a Hayato y presiona CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO y, simultáneamente, X y TRIÁNGULO (todo esto sin dejar de pulsar Select). A la izquierda de Hayato aparecerá tu nuevo personaje.
- Grande no, ¡enorme!:
Con este truco harás que el personaje que has escogido aparezca en la pantalla con los pies y la cabeza de doble tamaño. Pulsa los botones DCHA., START, CÍRCULO, CUADRADO al mismo tiempo después de elegir a un personaje y hasta que comience el combate. Gracioso, ¿verdad?.



Starblade Alpha

-Continuaciones infinitas:
En la pantalla del título pulsa ARRIBA, DCHA, ABAJO, IZQ., X, X, X, START.
-Armamento infinito:
En la misma pantalla pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, START.

Steel Harbinger

- Más de todo:
Usa los siguientes códigos después de pausar el juego. Si el código es correcto, oirás un pequeño sonido.
Tope de Energía: Presiona L2, L2, R2, R2, ARRIBA, L1, ARRIBA, R1.
Tope de munición: Presiona IZQ., IZQ., L1, R2, CUADRADO, R1, DCHA., DCHA.
Todas las armas: Presiona X, TRIÁNGULO, R2, TRIÁNGULO, X, L2, R2, ABAJO, L2, CUADRADO, DCHA.

Street Fighter Alpha

Vete a la pantalla de Selección de personajes, ilumina la '?' y pulsa los siguientes códigos
- Luchar como Akuma:
Primer jugador: Presiona L2 y mantenlo mientras pulsas IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO y (CUADRADO + TRIÁNGULO)
Segundo jugador: Presiona y deja pulsado L2. Pulsa DERECHA, DERECHA, DERECHA, , ABAJO, ABAJO, ABAJO y (CÍRCULO + X)
- Luchar como Bison :
Primer jugador: Presiona L2 y mantenlo mientras pulsas IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO y (CUADRADO + TRIÁNGULO).
Segundo jugador: Presiona L2 y mantenlo mientras pulsas DCHA., DCHA., ABAJO, ABAJO, DCHA., ABAJO, ABAJO y (CÍRCULO + X).
- Luchar como Dan :
Primer y segundo jugador: Presiona y deja pulsado L2. Pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO..
Para cambiar de color a estos personajes, como el primer jugador pulsa CÍRCULO+X en lugar de CUADRADO + TRIÁNGULO en AKUMA y GIBSON. En DAN pulsa TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO con el L2 presionado.
-Seleccionar los textos de los ganadores:
Sabes que cada vez que ganas te hacen un pequeño comentario. Pues puedes modificar estos textos muy fácilmente. Atento. Gana al contrario en el segundo combate y pulsa según acabes, una del las siguientes combinaciones.
Texto 1: ABAJO + CÍRCULO + X
Texto 2: ABAJO + TRIÁNGULO + CÍRCULO
Texto 3: ABAJO + CUADRADO + X.
Una curiosidad más de este fenomenal juego.



Street Fighter Alpha 2

- Código para resetear:
Pulsa durante el juego (excepto cuando la consola esté leyendo el disco) L1,L2,R1,R2,SELECT al mismo tiempo y luego pulsa START. Podrás salir de cualquier combate de manera inmediata.
-La de siempre:
A los fieles seguidores de Chun-Li no les habrá gustado demasiado su nueva imagen o, al menos, la recordarán de otra manera. Pues después de realizar este truco las cosas volverán a ser como siempre. En la pantalla de selección de personaje ilumina a Chun-li. Pulsa Select durante cinco segundos, después presiona cualquier botón para escogerla y suelta el Select. ¡La Chun Li de siempre!
- Devil Akuma:
Para jugar con la versión malvada de este jefe, ve a la pantalla de selección de personaje e ilumina a Akuma. Ahora, pulsando SELECT, mueve el cursor de esta manera: ABAJO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, DERECHA. Sin soltar Select, pulsa cualquier otro botón y prepárate para disfrutar de la fuerza del nuevo Akuma.



Street Fighter-Ex Plus Alpha

- Más de lo que se ve:
A lo mejor no tienes muy claro cuantos personajes puedes seleccionar en el modo Arcade de este espectacular juego. Pues son más de lo que a simple vista aparecen. ¡No te los pierdas!
- Sin tocarlo:
Si hoy estás vago sólo debes seguir los siguientes pasos: Selecciona el modo Team Battle. Mantén presionadas L2+SELECT en la pantalla Vs Loading hasta que el juego comience. De esta manera la consola jugará por ti la batalla pero recuerda que este truco sólo se puede activar una vez por equipo.
- Tus golpes:
La mayor parte de las veces, cuando luchamos, no tenemos ni idea de la cantidad de buenos golpes que hemos realizado pero es muy interesante saberlo para poder mejorar. Presiona SELECT en la pantalla 'Survival Result' para que aparezca el número de heridas infligidas.
- CPU Vega, Gouki, y Garuda:
Selecciona el modo experto. Ilumina a Vega, Gouki, o Garuda en la pantalla de selección de personajes y mantén presionado START mientras que seleccionas el personaje. El borde que hay alrededor del personaje pasará del blanco al amarillo para confirmarlo. Este truco sólo puede activarse después de haber acumulado un número específico de puntos.
- Bonus de juego:
En la pantalla de selección de modo ilumina "Practice" y pulsa SELECT, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, DCHA., ARRIBA., SELECT. Las palabras "Here Comes a New Game Mode" aparecerán en la zona inferior si lo has hecho correctamente. Entra en el modo Práctica y verás que ha aparecido una nueva opción "Bonus Game"
- Nuevos personajes:
En la misma pantalla de antes vuelve a iluminar la opción Práctica y pulsa SELECT, ARRIBA, DCHA., ABAJO, DCHA., SELECT. Ahora aparecerán las palabras "Here Comes A New Challenger" al final de la pantalla y podrás escoger a Cycloid Gamma, Cycloid Beta, Killer Hokuto y Evil Ryu.



Street Fighter: the movie

-Jugar con el jefe: Akuma
Accede a la pantalla de seleción de personaje e iluminar a Guile. Luego presiona ARRIBA, R1, ABAJO, L2, DCHA., L1, IZQ., L2 tan rápido como puedas. Es difícil, pero no desesperes.
-Pantalla de configuración de botones secreta:
Este pequeño truco no se menciona en el manual de instruciones del juego, pero es sencillo. Lo único que debes hacer para acceder a esta pantalla es pausar el juego y presionar el botón A o el C si juegas en la versión SATURN, pero si la que tienes es la versión PLAYSTATION pulsa SELECT en lugar de A o C después de pausar el juego.



Suikoden

- Una fortuna fácilmente:
Una vez que tu personaje ha recogido 10.000 bits, ve al pueblo Rockland. Aquí encontrarás a una mujer que te preguntará si quieres participar en una pelea. Lucha y cuando te pregunte cuanto dinero deseas apostar di que el máximo, 10.000. Para ganar toma el trofeo del ring. Puedes repetir esto las veces que quieras.

Super Puzzle Fighter II Turbo.

En este juego se esconden varios personajes secretos, algunos muy conocidos (como Akuma) y otros no tanto, pero todos importantes. Esta es la manera de acceder a ellos.

- Jugar con Akuma:
Ilumina a Morrigan en la pantalla de selección de personaje y pulsa ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., IZQ., CIRCULO mientras mantienes pulsado SELECT.

- Jugar con Dan:
Al igual que antes, ilumina a Morgan y pulsa IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, ABAJO, CÍRCULO sin dejar de presionar SELECT.

- Jugar con Devilot:
Realiza la misma combinación de teclas que para Dan, pero no pulses Círculo hasta que el contador de tiempo esté en 10 segundos.

-Jugar con Amanda:
Sitúa el cursor en Morrigan y, presionando SELECT, llévalo hasta Donovan y pulsa CÍRCULO. Aunque no la veas en la pantalla de VS. aparecerá en el juego.

Syndicate Wars

- Más sencillo:
Para acabar el nivel 4 de 'The Church of the New Epoch' debes dirigirte a la esquina nordeste donde están las criptas. Lleva fuera a los guardias y encaminaté a la esquina sudeste donde el convoy parará. Espera al agente y mátalo. Dejará caer el oro. Roba ahora el carro blindado y haz tu camino de regreso a la base.



T

Tekken

- Jugar como personajes secretos
No siempre te ponemos las cosas fáciles, lo reconocemos, pero ya se sabe, "quien algo quiere algo le cuesta" y en este caso la recompensa no está nada mal. Para jugar como HeiHachi tienes que ganar el juego completo sin continuar. Para jugar como Devil Kazuya tienes que ganar todos los asaltos de Galaxian al comienzo del juego. Tú mismo.



Tekken 2

Al grano. Termina con todos los luchadores para poder enfrentarte a los Sub-jefes. Una vez que estos sean seleccionables, vence (sin perder ni una sola ronda) otra vez a todos los luchadores -excepto a estos últimos- y podrás selecionar a Kazuya. Vuelve a vencer a todos sin perder en ningún momento y observa al ANGEL/DIABLO. Una vez que puedas seleccionar al ANGEL/DIABLO, entra en la opción "Arcade" y gana los dos primeros enfrentamientos. En el tercero vence la primera ronda y pierde la segunda. En la tercera ronda quita a tu contrincante la quinta parte de su escudo y deja que este te lo haga a ti. Luego acaba con el rapidamente y escucharas un grito de "Great". En el cuarto combate verás como cuentas con Roger o Alex. Un consejo: grabar todo esto en la tarjeta de memoria.

- ¿Nuevos luchadores?:
No hombre, no, que no te enteras. Cuando logras vencer a todos tus oponentes en el modo EASY veras como, al volver a jugar, los personajes no parecen los mismos. Pero no te asustes, que si que lo son ¿Encontraras mas cosas distintas?

- Una nueva manera de ver las cosas:
Entra en el modo Arcade y accede a la pantalla de selección de personaje. Pulsa L1 y L2 hasta justo el momento antes de comenzar el combate . Es algo mas complicado jugar de esta manera pero te va resultar muy curioso.

- Personajes en SD:
No preguntes, solo haz lo que te decimos. Igual que antes entra en la pantalla de selección de personaje y hasta que comience el combate pulsa SELECT.

NOTA: Estos dos trucos solo los podran realizar aquellos habilidosos que hayan conseguido finalizar el juego con todos los personajes. ¿Eres tú uno de estos monstruos de la lucha?

Tempest X

- Pasar de nivel:
Durante el juego mantén pulsados: L1, R1, ARRIBA/IZQUERDA, TRIANGULO, CIRCULO, START y SELECT. Un ruido te confirmará que lo has hecho correctamente. Presiona ahora (mantén pulsados) L2, R1, X, TRIÁNGULO, y ABAJO para activar la segunda parte del truco. Cuando quieras avanzar mantén presionadas L1, L2, R1, R2.

- Dos nuevas opciones:
Para acceder a estas dos nuevas opciones (Tempest 2000 y Tempest Plus) lo único, que no sencillo, que debes hacer es dejar como primer record las letras HVS. Si cuentas con tarjeta de memoria podrás salvar las dos nuevas opciones.



Tennis arena

- Jugador oculto:
En la pantalla de Circuito Mundial pulsa L1, L2, R1, R2 y podrás participar en el torneo con un nuevo personaje masculino.

- Jugadora oculta:
En la pantalla de Circuito Mundial pulsa R1, R2, L1, L2 y habrás ganado una nueva tenista para elegir.

- Cabezones:
En la pantalla de selecccIón de jugador pulsa ARRIBA, ABAJO, R1, L1.

- Nueva pista:
En la pantalla de selecccIón de pista pulsa ARRIBA, ABAJO, L2, R2.
Como ves, el juego tiene mas cosa de lo que a primera vista parece.

Tenka

Todas las armas:
Para hacer esto posible debes comenzar de manera normal la partida y pausar el juego en cualquier momento.
Ahora pulsando el botón L1 presiona TRIÁNGULO, R1, TRIÁNGULO, CUADRADO, R1, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO.
Ahora suelta el L1 y el truco estará en marcha

Sin sufrir:
Con este truco no tendrás que sufrir para pasar de nivel, pues activandolo accederás a un menu en el que podrás escoger dónde quieres ir.
Igual que antes pausa y pulsa CIRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, CUADRADO, TRIANGULO y CIRCULO, todo ello mientras presionas L2. Lo mejor de este tipo de trucos es que puedes llegar hasta el final del juego en un par de segundos.

Theme Park

- Modo 'Onassis':
Teclea como nombre BOVINE, y pulsa CÍRCULO + X. Comienza ahora un juego mientras que dejas pulsadas X + START. Disfruta sin límite del money, money, money ...

Thunderhawk 2

-Passwords
South America
Nivel 1: 0NHV0V6VEBDU55Q
Nivel 2: 2NH70V9VEFD0592
Nivel 3: 7RH30V7AEFD64BI
Nivel 4: 8NH30V8EEJD24PI
Stealth
Nivel 1: 07HP0U0QAUDE45A
Nivel 2: U7HL0UNIAUDA5RA
Nivel 3: AFHP0UKUA2DM4HI
Panama
Nivel 1: 93G5SD9UNGGE40A
Nivel 2: VVG5SHUENGGA4SQ
Nivel 3: JNGH4CPUNKGM5TI
FIN: I7GK28U2SCMM40I



TigerShark

- Password:
Pero no pienses que son simples códigos de nivel: estos password encierran ventajas que pueden cambiar tu manera de ver el juego:
- Más poder de disparo: RUBLE.
- Menos gravedad: SOYUZ.
- Juego oculto: SNEEG.
- Imágenes: KIEV.
- Preview oculta: BUGGY.
Seguro que te impresionan.
- Códigos de nivel:
N. 2: AKULA
N. 3: PASHA
N. 4: MIRAS
N. 5: NAKAT
N. 6: REZKY
N. 7: TUCHA
N. 8: ZARYA
N. 9: VOSTA

Time Commando

- Passwords:
Roman Empire: TUHOUEFY
Japan: ADSAZGIY
European Middle Ages: ZIFKYGLZ
Conquistadors: EBELPWNF
Western: EVXGPWNN
Modern Wars: ENOOEOHJ
Future: NDWMHGEC
Beyond Time: XEMJBDES
- Sorpresa:
Prueba a introducir como código la palabra "Commando". Ya nos contarás.
- Trucos variados:
Pulsa Start y dirige el cursor a la opción "Sound" y pulsar los botones que correspondan a cada truco:
Detener el avance de virus: TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X
Avanzar corriendo: X, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO
Vida extra: TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.



Time Crisis

-Vidas extra:
Comienza el juego y dispara a la caja que está más a la izquierda de la panatalla en la misión regular. Aparecerán 2 cajas: la grande para el juego regular y una pequeña en la parte inferior de la pantalla para el modo "time attack". Dispara fuera de la pantalla. La palabra "easy" aparecerá en la caja grande. Dispárala y tendrás más vidas.

Tobal 1.

- Movimiento de cámara:
Para hacer que la cámara se eleve un poco y no quede tan a la altura de los luchadores, debes pulsar los botones L2 + R2 mientras la consola carga el siguiente combate. No te ayudará a ganar, pero posiblemente lo verás todo más claro.
-Hom fuera de combate:
Para hacer que Hom, el robot luchador, se "suicide" (desconectándose, lógicamente) pulsa durante el combate: ABAJO+R1+L1. Quedará K.O. en un instante.



Total Eclipse Turbo

- Selección de nivel:
Una vez que estés en el menú principal presiona SELECT y sin soltarlo pulsa TRIÁNGULO, L1 y CUADRADO. Ahora suelta SELECT y pulsa TRIÁNGULO, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, L1 y CUADRADO, presiona abajo y si el truco ha funcionado solo necesitarás escoger bien el nivel que quieras.
-Diez continuaciones y planos:
Comienza el juego y pausa en cualquier punto. En la pantalla "Continue/Options" selecciona Options. Luego en la pantalla "Play Game" pulsa TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, L1, L1+R1, SELECT y SELECT. El dibujo cambiará, entonces presiona TRIÁNGULO, CUADRADO, L1, L1, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO. Comenzarás de nuevo el juego pero esta vez con algo más de ayuda. Puedes repetir el truco tantas veces como quieras.

Total NBA'96

-Una nueva distracción durante los descansos:
En los descansos de la mitad de los encuentros, pulsando R1, R2, L1 y L2 verás, sin letras que impidan una buena visión, unas imágenes de vídeo increíbles. Pero aún hay más. Mira, mira...
- Equipos secretos del All-Star:
Para acceder a los equipos de las temporadas 94/95 y 95/96 de los All-Star ve al modo "Exhibition" y pulsa R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2 y L2 para la temporada 94/95 y R1, R1, R.2 R.2 L1, L2, L1 y L2 para la temporada 95/96. Ahora sólo tienes que quitar el off de la opción All Star para comenzar a jugar.

Track and Field

- Desfile de modelos:
Para que las nadadoras utilicen un bañador muy especial, simplemente pulsa estos botones antes de seleccionar el 'acontecimiento'.
ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CRUZ, CÍRCULO.
- Pon un poco de color:
Empareja, en el lanzamiento de martillo, los 2 elementos de la distancia (Ej.- 13.13 metros) y mira los globitos. En el Lanzamiento de Disco puedes hacer el mismo truco pero con palomas.

Triple Play'97

- Personajes secretos:
Dirígete a la opción 'Custom Player' dentro de la pantalla 'Manager'. Teclea un nombre y se creará un jugador de una habilidad superior.
Para añadir un súper jugador a tu equipo ve a la pantalla 'Trade Player' y cambia uno de tus jugadores por la súper estrella.
Los nombres son:
Bruce McMillan
Steve Rechstchattner
Bill McCormick
John Burk
Kevin Loh
Louise Read
Dennis Hirsch
Erik Kiss
Jon Spencer
Chris Johnson
Kevin Pickell
Mark Gipson
Mike Swanson
Geoff Coates
Edwin Gomes
David Demorest
Craig Hui
Mike sSokyrka
Frank Faugno
Gary Lam
Josh Holmes
Wendall Harlow
Eric Pauker
Tony Lee
Brent Neilsen

Twisted Metal

-¡Menudas vistas!:
Los momentos más sencillos pueden complicarse por no tener un buen ángulo de visión. Pero este truco te proporciona un nuevo punto de vista, como si un helicóptero lo grabara todo. Introduce como password CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, ESPACIO y luego comienza a jugar.
Cuando quieras cambiar el punto de vista pulsa START+ARRIBA y verás qué diferencia...
- Passwords de utilidad:
Introduce estos passwords para conseguir insuperables ventajas:
-Invulnerable:
CUADRADO, TRIÁNGULO, X, ESPACIO, CÍRCULO
- Armas infinitas:
TRIÁNGULO, ESPPACIO, CUADRADO, CCIRCULO, CÍRCULO.
- La lucha definitiva:
TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO
-Passwords de nivel:
Warehouse:
Nivel 2: O, Δ, C, O, O.
Freeway:
Nivel 3: X, C, C, O, Δ.
River Park:
Nivel 4: X, Δ, C, O, C.
Assault on Cyburbia:
Nivel 5: X, C, Δ, Δ, Δ.
Rooftop Combat:
Nivel 6: C, Δ, X, O, X.

Twisted Metal 2

-Sweet Tooth:
Para hacer salir de su escondite al payasete Sweet pulsa ARRIBA, L1, TRIÁNGULO, DCHA . Aparecerá al lado de Shadow.
-Niveles secretos:
Sólo son accesibles en el modo de dos jugadores. Pulsa los códigos en la pantalla de selección de nivel:
Jet Moto Level: Arriba, Abajo, Dcha., R1.
Original Rooftop: Abajo, Izq., R1, Abajo.
Cyburbla: Abajo, Arriba, L1, R1.
-Ronda aleatoria:
Pulsa R1 en la pantalla de selección hasta que comiencen a pasar rápidamente. Pulsa X y deja a la suerte que decida por ti.
-Ataques especiales:
Cloaking Device: DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA.
Freeze Blast: IZQ., DCHA., ARRIBA.
Jump: ARRIBA, ARRIBA, IZQ.
Mine Attack:Ñ DCHA., IZQ., ABAJO.
Napalm: DCHA., IZQ., ARRIBA.
Rear Attack: IZQ., DCHA., ABAJO.
Rear Freeze: IZQ., DCHA., ABAJO, IZQ., DCHA., ARRIBA.
Rear Napalm: IZQ., DCHA., ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA.
Shield: ARRIBA, ARRIBA, DCHA.
- Códigos de nivel:
Botones: /\ = Triángulo, E = Espacio, [] = Cuadrado, 0 = Círculo
Axel:
Moscow: X /\ X X E E
París: 0 /\ [] E /\ E
Amazonia: /\ /\ [] 0 0 E
New York: E /\ [] [] X E
Antartica: X X /\ [] /\ 0
Holland: 0 X 0 /\ 0 0
Hong Kong: /\ X 0 X X 0
Dark Tooth: /\ [] /\ [] E []
Grasshopper:
Moscow: /\ X 0 E E E
París: X /\ 0 [] [] 0
Amazonia: E X 0 0 /\ 0
New York: 0 /\ X 0 E []
Antartica: X [] [] 0 E /\
Holland: /\ /\ X [] 0 /\
Hong Kong: 0 [] [] 0 X /\
Dark Tooth: X E X [] [] E
Hammerhead:
Moscow: E /\ X X X E E
París: E X /\ [] X /\
Amazonia: /\ E E E X 0
New York: /\ /\ X /\ X X
Antartica: /\ X /\ 0 X []
Holland: /\ [] [] X [] E
Hong Kong: 0 /\ 0 [] [] /\
Dark Tooth: 0 0 0 E /\ X
Mr.Grimm
Moscow: /\ /\ X X 0 E
París: 0 X /\ 0 /\ X
Amazonia: X 0 0 /\ /\ /\
New York: /\ E E 0 X 0
Antartica: 0 /\ X /\ X E
Holland: X X /\ E 0 X
Hong Kong: E X 0 /\ [] []
Dark Tooth: E [] /\ 0 0 /\
Mr. Slam:
Moscow: X X /\ [] X E
París - X E E 0 X []
Amazonia: 0 /\ [] E [] X
New York: /\ X 0 [] E 0
Antartica: /\ E /\ 0 /\ /\
Holland: E 0 E E 0 E
Honk Kong: [] E E /\ E /\
Dark Tooth: [] E [] /\ 0 X
Outlaw 2:
Moscow: E X 0 E /\ E
París: /\ /\ X 0 /\ E
Amazonia: /\ [] [] [] /\ E
New York: 0 X /\ /\ /\ E
Antartica: X /\ 0 X /\ E
Holland: X [] [] E /\
Hong Kong: E /\ X [] X X
Dark Tooth: E 0 X E /\ E
Road Kill:
Moscow: 0 X /\ [] [] E
París: /\ E /\ E E 0
Amazonia: X X /\ 0 [] /\
New York: 0 E E X E X
Antartica: E /\ [] X 0 E
Holland: X E E /\ E []
Hong Kong: /\ /\ [] /\ 0 /\
Dark Tooth: /\ 0 X /\ [] X
Shadow:
Moscow: [] E E /\ /\ E
París: X /\ X [] 0 /\
Amazonia: X X 0 E /\ X
New York: X E E X 0 []
Antartica: 0 X 0 0 X 0
Holland: 0 /\ [] /\ [] E
Hong Kong: 0 E /\ E [] X
Dark Tooth: 0 /\ E /\ 0 E
Spectre:
Moscow: 0 /\ X X /\ E
París: E /\ [] 0 0 X
Amazonia: 0 X /\ [] /\ X
New York: E X 0 X X /\
Antartica: X E E E 0 /\
Holland: /\ E E [] X []
Hong Kong: X /\ X /\ 0 []
Dark Tooth: X 0 0 0 E /\
Thumper:
Moscow: 0 E E /\ X E
París: X [] [] 0 0 /\
Amazonia: /\ X 0 E [] E
New York: X X /\ /\ X /\
Antartica: /\ /\ [] E E E
Holland: X /\ X E [] /\
Hong Kong: /\ E E [] /\ E
Dark Tooth: /\ E [] [] X 0
Twister:
Moscow: X E E /\ 0 E
París: /\ X 0 0 X /\
Amazonia: E /\ [] X [] 0
New York: X /\ X 0 X E
Antarctica: 0 E E X [] /\
Holland: E X X E E 0
Hong Kong: X X /\ X [] E
Dark Tooth: X [] E [] /\ 0
WartHog:
Moscow: /\ E E /\ [] E
París: /\ [] [] [] X []
Amazonia: 0 [] [] 0 X X
New York:- X [] [] E X 0
Antartica: E X 0 /\ E []
Holland: /\ X /\ [] E X
Hong Kong: 0 X /\ 0 E 0
Dark Tooth: 0 X /\ 0 E 0
- Cyburbia:
Ve a la selección de nivel en la opción dos jugadores y pulsa: ABAJO, ARRIBA, L1, R1. Accederás al nivel Cyburbia.
- La estatua de la libertad en bikini:
En la pantalla de New York dispara a la estatua de la Libertad hasta que la antorcha se encienda, luego dispara a la antorcha hasta que explote. Te parecerá que ha llegado el verano.
- Minion:
Ve a la pantalla de selección de vehículo y pulsa L1, ARRIBA, ABAJO, IZQ. Este nuevo personaje aparecerá inmediatamente.



V

V-RALLY

- Póker de trucos:
Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla blanca de intro, presiona ARRIBA, ABAJO, TRIÁNGULO + CÍRCULO. Las palabras "Lock Off" aparecerán. Ahora podrás usar cualquiera de estos códigos:
-S in límite de tiempo:
IZDA. + L1.
- Pistas extras:
IZDA. + L2.
- Carrera con un Jeep en vez de un Peugeot:
IZDA. + R1
- Restaurar la carrera en modo Arcade: IZDA. + R2
Para que puedas activar todos los trucos a la vez lo mejor que puedes hacer es presionar al mismo tiempo IZQ. + L1 + L2 + R1 + R2 y dejarlos pulsados hasta que la pantalla de fondo blanco desaparezca.



V-Tennis.

-Jugadores secretos:
Para poder disfrutar de dos nuevos tenistas ve a la pantalla de selección de personaje y presiona los botones ABAJO, L1, R2, ARRIBA, CUADRADO, X si quieres jugar con Adversa y L2, L2, R2, R2, R2, ABAJO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X para jugar con Mattox. Se amplia la oferta.

Viewpoint

- Invulnerabilidad :
Presiona PAUSE durante el juego. Entonces pulsa CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, L1, R1, y SELECT.
- Cambio de nivel :
Presiona PAUSE durante el juego. Y luego CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, R1, L2, R2, y L1.



VMX Racing

- Angeles del infierno:
Presiona R1, R2, R1, R2 o R2, R2, R1, R1 para hacer varias acrobacias en el aire después de dar un salto en la pista. Estos trucos deben usarse con el mando de 4 botones. Difrutarás como un enano viendo giros en el aire pero no te descuides si lo haces en una carrera porque puedes perder el control de la moto así que es mejor que esperes a la fase de bonus para ver primero lo que puedes hacer.

VR Baseball'97

- Un campo de sueños: Para poder acceder a este campo secreto, debes iluminar los Créditos en el menú de Opciones y presionar CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Si lo has hecho correctamente, volverás al menú anterior. El nombre del estadio debería tener ahora un 'tinte de color verdoso'. Comienza el juego y te encontrarás en un campo de maiz.

W

War Gods

- Trucos en forma de números:
Introduce todos estos códigos utilizando el CHEAT CODE de la pantalla de opciones. Te damos el código que activa el truco y para desactivarlo lo único que debes hacer es introducir ese mismo código pero al revés.
Free Play: 0705
P1 invencible: 2358
P2 Invencible: 1224
P1 más daño: 7879
P2 más daño: 3961
Final rápido: 4258
Fatality sencillo: 0322 (pulsa HP + LK para realizar el fatality)
Jugar con Grox: 6969
Jugar con Exor: 2791
Para desactivar estos siete que ahora te ofrecemos debes introducir la combinación numérica 5556.
Nivel 1: 5550
Nivel 2: 5551
Nivel 3: 5552
Nivel 4: 5553
Nivel 5: 5554
Nivel 6: 5555
Nivel 7: 5557

Warhawk

- Passwords:
Nivel 2: CIRCULOS, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X. CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO.
Nivel 3: X, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO.
Nivel 4: CUADRADO, TRIÁNGULO, X, X, X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO.
Nivel 5: TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CCUADRADO.
Nivel 6: TRIÁNGULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CIRCCULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO.

Warcraft 2:The Dark Saga

- Algo más que passwords:
Las ventajas que te ofrecen estos passwords son las de los mejores trucos del juego. Toma nota de cada uno de ellos y no los dejes escapar.
Para poder construir edificios avanzados: DCKMT.
Para tener "mucha pasta": GLTTRNG.
Para contemplar todo el mapa: NSCRN.
Para construir más rápidamente: MKTS.
Para contar con unidades invencibles: TSGDDYTD.
Para continuar con el juego después de morir: NVRWNNR.
Para tener más magia: VRYLTTL.
Victoria: NTTCLNS.
Derrota: YTPTFLWRM.
Más gasolina: VLDZ.
Final victorioso: THRCNBNL.
Más madera: HTCHTXNS.
Wipeout
- Nuevo modo:
Vete a la primera pantalla del menú (1 jugador, 2 ..). Presiona y deja pulsada L2, R2, IZQUIERDA, SELECT, START y presiona entonces X. Debes acceder a la carrera de trineos Rapier Class. Cambiar de vez en cuando a nadie le viene mal.



Williams Arcade Greatest Hits

- Menú de trucos:
Comienza cualquiera de los juegos y pausalo. Mientras mantienes pulsadas L2 y R2, presiona SELECT y START. En la pantalla que va a salir usas START y SELECT mientras tienes pulsadas L2 y R2 simultáneamente. En la siguiente pantalla, podrás elegir la dificultad, número de vidas ...
Deja pulsados los 4 botones y presiona SELECT . Repite la operación y podrás acceder a una pantalla que te permitirá cambiar los aspectos del juego.

Wing Commander IV

- Ver escenas especiales:
Para ver las escenas sin tener que recorrer todo el juego, presiona ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA y R2 en la pantalla de copyright.
Cuando uses el truco, conseguirás otra ventaja extra: destrozarás una nave enemiga pulsando L1 + L2 + CUADRADO.

Wipeout 2097

- Nuevo vehículo: PIRAÑA
En la pantalla del menú principal y con los botones L1. R1, y SELECT pulsados presiona X, X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO. Este modelo te dará grandes ventajas.
- Circuitos Phantom:
En la misma pantalla que antes, y con los mismos botones pulsados, presiona TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO. Verás que velocidad.
-Mini-arma:
Para añadir a tu catálogo este arma debes pulsar CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, CÍRCULO,X, TRIÁNGULO con el juego pausado y los botones L1, R1 y SELECT pulsados.
- Energía infinita:
Presiona, con el juego pausado y con los mismos botones que antes pulsados, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, CUADRADO, CÍRCULO.
- Armas infinitas:
Esta vez pulsa X, X, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO.
- Tiempo infinito:
Para obtener esta ventaja la combinación es TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO, X. Sabrás que todos estos trucos han funcionado cuando al despausar veas aparecer un destello de color.



Worms

- Muchos códigos:
Para usar cualquiera de estos códigos en este gran juego de estrategia presiona X para eliminar el código preseleccionado al comienzo del juego. Usa el pad para moverte entre las letras y los números. Presiona el botón derecha para meter el siguiente numero. Cuando el código esté seleccionado presiona X.
- 00956
- 29726
- 46463
- 57805
- 70345
- 97155
- 149147
- 208041
- 326576

Hemos preferido no poner los nombres porque lo dejamos a vuestra elección. Además, y de propina, te vamos a dar unos 'codiguitos' más para que disfrutes como un aunténtico y destructivo gusano:
33926, 80765, 304768, 7267896, 37637177, 43629833, 903172603, 6786876866, BRITISH, KIG IS COL, DOOM SUCKS, WORMS RULE.



WWF Wrestlemania

- Selección aleatoria de personajes:
Presiona START en la pantalla de selección de personajes mientras mueves rápidamente el cursor con el mando direccional.
- Combo Mode Toggle:
En la pantalla de Selección de personajes, pulsad L1+R2 y mientras estén pulsados, presionad CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.
- Secret Mode Toggle:
Durante un combate, pausa el juego y usa cualquiera de los códigos :
Infligir doble daño : X, TRIÁNGULO, L2, ABAJO.
Infligir la mitad del daño : X, TRIÁNGULO, L2, DERECHA
Invencible : X, TRIÁNGULO, R2, ARRIBA
Desconectar el tiempo : X, TRIÁNGULO, R2, IZQUIERDA
Desconectar los trucos : CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X
- "Súperpoderes":
Solamente podrás realizar una de estas tácticas una vez cada partida.
Si quieres multiplicar por cuatro todos tus ataques en 5 segundos, deja pulsado BLOCK y rota el D-Pad 360 grados dos veces, empezando con ADELANTE, ADELANTE - ABAJO, ABAJO.
Para tener 7 segundos de auténtica velocidad, rota el D-Pad 360 grados empezando por RETROCEDER, RETROCEDER-ABAJO, ABAJO ...
(No desesperes, estos trucos funcionan aunque son algo difíciles de ejecutar).
-Un montón de códigos:
Pausa y pulsa estas combinaciones. Verás un flash. Quita la pausa.
- Invulnerable:
X, TRIÁNGULO, R2, ARRIBA.
- Oponente más débil:
X, TRIÁNGULO, L2, DERECHA
- Reloj:
X, TRIÁNGULO, R2, IZQUIERDA
- Hacer más daño:
X, TRIÁNGULO, L2, ABAJO.
- Eliminar los trucos anteriores:
CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X
- "Operación de estómago":
Primero debes derrotar a un oponente y cuando las palabras 'Pin Him' aparezcan detrás (el contrincante estará tirado en el suelo), presiona TRIÁNGULO. Verás que de su estómago comienzan a salir cosas extrañas, como murciélagos y otros bichejos así.



WWF Wrestlemania: The Arcade Game

- Combos más sencillos:
La parte negativa de los increíbles golpes WWF es la dificultad a la hora de realizarlos. Pero este truco te dejará más fáciles las cosas.
En la pantalla de selección de personaje, utilizando el pad 1, pulsa L1 + R2 y presiona CUADRADO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.
La palabra "COMBO!" aparecerá debajo de tu personaje.



X

X2

- Códigos de nivel:
Los passwords siempre vienen bien, sobre todo cuando se te resiste algún enemigo en concreto. Aquí tienes una buena lista de códigos que te serán, estamos seguros, de mucha ayuda.
Nivel 2: 713 948
Nivel 3: 900 277
Nivel 4: 213 490
Nivel 5: 866 141
Nivel 6: 321 904
Nivel 7: 196 861
Nivel 8: 040 186
Nivel 9: 841 003



2Xtreme Sports

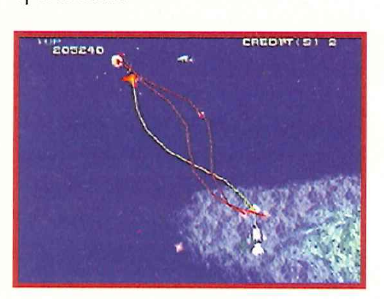
- Espectacular pirueta:
Cuando estés utilizando un monopatín y vayas a realizar un buen salto, presiona cuando te halles en el aire X, Cuadrado y Triángulo y realizarás una virguería sorprendente.

X-COM: Enemy Unknown

- Despido libre:
Un truco como éste no es fácil de ver. No tienes que pulsar difíciles combinaciones y no te imaginas lo que te ahorrarás. Emplea todos los científicos e ingenieros que puedas para trabajar en tus proyectos pero transfiérelos a otras base un par de horas antes de que el mes acabe. Si lo haces a tiempo no tendrás que pagarles nada y podrás gastarte el dinero en armas y en otras cosillas. ¡Mientras que no te pille Hacienda !
- Productos gratis:
Entra en el menú de Manufacturación y selecciona el objeto que vas a hacer. Haz 'click' en OK pero no asignes cantidades o ingenieros para este trabajo. Una vez que aparezca el objeto, haz 'click' en él y pon tantos ingenieros a trabajar en él como te puedas permitir, pero que hagan una sola unidad. Cuando el trabajo finalice, comprobarás que no ha disminuido ni el dinero ni los materiales. Así, por ejemplo, podrás hacer objetos muy caros y después venderlos (así empiezan algunos empresarios...)

Xevious 3D/G

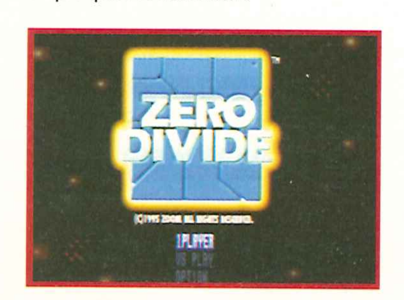
- Jugar como Heihachi
En la pantalla de títulos mantén presionadas IZQUIERDA, X, O, START hasta que tu nave se convierta en Heihachi. Jugarás con el famoso personaje del Tekken ¿No es increíble? Por cierto que si el que quiere jugar con él es el jugador del segundo pad debe cambiar en la combinación IZQ. por DCHA.
- Más continuaciones:
Ilumina la opción 'Xevious 3D'. Mantén presionados L1+L2+R1+R2 y rápidamente golpea repetidamente CÍRCULO en la pantalla de selección de juego. Dispondrás de 7 "sabrosas" continuaciones que te permitirán llegar más lejos aún. Aprovecha la oportunidad.



Z

Zero Divide

- Modo Watch:
Si quieres simplemente observar los movimientos de tus personajes favoritos sin esperar que la "intro" aparezca, pulsa en la pantalla de presentación L1, L2, R1 y R2. Sin soltarlos y con la opción "1 Player" iluminada presiona ABAJO. Con los 5 botones pulsados y ahora teniendo la opción "VS. Play" iluminada pulsa START. Selecciona los personajes que más te gusten y deja que la máquina luche por ti. Una de las maneras de aprender es mirar cómo lucha un maestro.
-Nuevo juego:
Con este truco no sólo tienes la oportunidad de mejorar las cualidades del juego, sino también de cambiarlo. Prueba a pulsar, mientras la consola lee el disco, START+SELECT y mira a ver qué ha ocurrido.
- Unos passwords milagrosos:
Introduce como password
1GOTP1NK8C1DBOOTSON
y disfruta de las "trampas" que te ofrece esta combinación de letras y números.
También este otro:
GOLVLxx
te puede ayudar mucho si sustituyes las "xx" por un número con el nivel por el que quieres comenzar.



Edita
HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso
....
Director
Amalio Gómez
Directora de Arte
Susana Lurguie
Realización de las guías
Sonia Herranz, Manuel del Campo,
Rubén J. Navarro, Olga Herranz,
Roberto Lorente, Sergio Herrera y
Antonio García (Txocobo)
Maquetación
Álvaro Menéndez
Autoedición
David Lillo
Directora Comercial
Mamen Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier Del Val
Secretaria de Redacción
Ana María Torremocha
....
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Distribución
HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte
BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA, PENTACROM
Depósito Legal
M-4303-1998
....



